

Мой Компьютер
Игровой

47

157

22

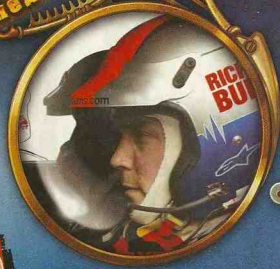
2004

ноябрь

Еженедельник

стр.18

RICHARD
BURNS RALLY



TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2

стр.10

стр.22

Shadow
Company
LEFT FOR DEAD

Восхождение
стр.26 на трон

Подписной индекс 22307

Грай у свою гру!
Слухай свою музику!
**Передплати
свій МІК!**

На річних передплатників "МІК"

чекають музичні призи
від компанії GEMBIRD
www.gembird.com.ua



MP3 - плеєри

**Годинники F-WATCH
з вбудованим MP3**



**Та суперприз -
ДОМАШНІЙ КІНОТЕАТР**

**"МІК" -
всі ноти ігрового
світу!**



Передплатний індекс 22307

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

- | | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Винница ✓ магазин «Світ книги», ул. Келуцкая ✓ угол Коцюбинского и Ленинградского Днепропетровск ✓ Кiosки «СВ-почта» Донецк ✓ Кiosки «Союзпечать» ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960 ✓ ул. Артема, 131-а ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4 Макеевка ✓ гост. «Маяк» Киев ✓ Кiosки «Союзпечать» ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости» ✓ Кiosки «Факты» ✓ Книжный рынок «Петровка» ✓ Книжный супермаркет «Буква» ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей» ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29 ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс | <ul style="list-style-type: none"> ✓ ул. Жилавская, 87/30 Кировоград ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655 Крым ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать» Луганск ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать» Львов ✓ Кiosки «Тортпресса» ✓ Кiosки «Интерпресса» Маринуполь ✓ Кiosки «Союзпечать» Николаев Торговые лотки: ✓ ул. Советская ✓ Супермаркет «Сельпо» ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество» ✓ рынок на ул. Дзержинского ✓ рынок «Северный» ✓ «Самит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217 Одесса ✓ кiosки «Одессапресса» | <ul style="list-style-type: none"> ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы» Оптовая продажа: ✓ ул. Костанди, 100 Полтава ✓ кiosки Полтавского почтамта ✓ газ. ряд «Анота», ул. Октябрьская, 27 ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осен»), ул. Ленина, 118 Сумы ✓ Укрпочта Тернополь ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды» Харьков ✓ газетный рынок ✓ магазин «BOOKS» Херсон ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5 ✓ кiosк, бул. Мирный, 5 ✓ кiosк, ул. Железнодорожная Хмельницкий ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668 Черновцы ✓ кiosки «Укрпочта» |
|---|--|---|

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн, 9 месяцев — 59.77 грн, 12 месяцев — 79.86 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.podsta.kiev.ua, www.litiz-pous.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для читателей зарубежом — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЛИСТОПАДІ 2004



- 1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI
2-й ПРИЗ — SoundCard ESS Maestro-2
3-й ПРИЗ — Інтернет-картки 1x1



234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

Дар

SERIOUS SAM 2, стр. 7

Tom/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Heroes of Annihilated Empires, стр. 8-9

Morte&Shaman.AD

Tony Hawk's Underground 2, стр. 10-12

Яскр

Starshatter, стр. 13-15

Saint Daemon

Richard Burns Rally, стр. 18-20

Вирджин КЕМПЕР

Counter Strike: Source, стр. 21

Сэм ХАРРИКЕЙН

Shadow Company, стр. 22-24

SebastoKratorIII

Восхождение на трон, стр. 26-27

Дмитрий Лукьяненко aka Spy

Семь цветов компьютерной радуги, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Русские сладости

Компания «СофтКлуб», которая, как большинство из вас уже наверняка знает, является официальным издателем 3D-шутера Half-Life на

Зверинец монополиста

Поступила в продажу новая экономическая стратегия от компании Microsoft Games — Zoo Tycoon 2, которая, как нетрудно догадаться из названия, является логическим продолжением популярной игры Zoo Tycoon, увидевшей свет в 2001 году и разошедшейся тиражом более

части. На территории стран СНГ правами на издание Zoo Tycoon 2 обладает компания 1С, которая обещает выпустить русскую версию игры в декабре этого года.

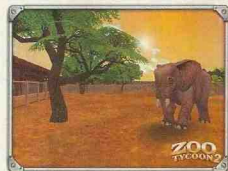
1С: КИНО

Компания 1С хорошо известна на компьютерном рынке как авторитет в разработке бизнес-приложений и крупнейший российский издатель компьютерных игр. Но похоже, что руководство фирмы решило включить в сферу своих интересов еще и киноиндустрию. И первым проектом, выходящим в рамках серии 1С: КИНО, станет фильм «Антибумер».

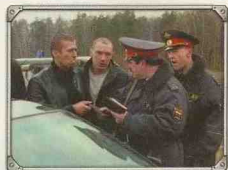
«Антибумер» — это смешной «перевод» художественного фильма «Бумер», сделанный студией «Божья искра» (<http://www.op-er.ru>) под руководством Дмитрия Пучкова aka Coblin. Исполненный драматизма сюжет оригинальной картины повествует, как известно, о мрачных производственных буднях и суровой кончине рядовых труженников паяльника, утюга и пистолета. Новая же реинкарнация культового боевика отличается, напротив, крайне веселым настроением добродушно-юмористического толка с легким налетом позитивного идиотизма и неукротимого жизнелюбия. Судите сами:

«...По бескрайним просторам России мчит жертва отечественного автосервиса — черный бумер с движком от «Запорожца». Четверо друзей, ярые фанаты футбола, мечтают попасть в Португалию — на Евро 2004. И даже цепь роковых встреч с угрюмыми оборотнями в потамах, озверевшими любителями филармонии и обезумевшими звездами

территории стран бывшего СНГ, наконец-то объявила дату русского релиза игры. Русский Half-Life увидит свет 22 ноября этого года, то есть меньше чем через неделю после мирового релиза. Игра будет издана в DVD-боксе (на пяти CD) с документацией на русском языке, сам же текст игры — на английском. Оно-то и понятно, на полную локализацию потребовалось бы гораздо больше времени. В комплект также войдет полная версия Counter-Strike: Source и уникальный ключ, предоставляющий возможность авторизации в онлайн-овой системе Steam. Ждем с нетерпением.



чем в два миллиона экземпляров. Основная задача игрока останется прежней. Нам снова предложат взвалить на свои хрупкие геймерские плечи бремя обязанностей директора зоопарка и сделать свое заведение самым популярным и посещаемым. Основным отличием Zoo Tycoon 2 от своей предшественницы станет новый движок, который обещает поразить нас современной трехмерной графикой. Так что отныне нам придется следить за порядком во всех трех измерениях. Кроме этого разработчики обещают нам более 30-ти видов разнообразных животных, собранных из различных уголков земного шара, огромное количество зданий и прочих игровых объектов, а также несколько новых режимов игры, которых не было в первой



ми провинциального шоу-бизнеса не может им помешать. Полный вперед, глобус Пор-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-бальной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с представленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

тугалии верно укажет путь! И неважно, какую дорогу выбирать. Земля-то круглая...

Дабы как можно более полно и четко представить кинофильм «Антибумер» зрителям, фирма 1С подготовила два специальных эксклюзивных демонстрационных видеоролика, запечатлевших один из наиболее драматичных моментов картины. Спешите видеть: *Грибной Эльф*, а также *Гномы и некоторые другие обитатели российской глубинки!* Загрузить главный трек вы можете отсюда: http://files.games.1c.ru/movies/antibumer/antibumer_hires.avi (9.5 Мб) и http://files.games.1c.ru/movies/antibumer/antibumer_lowres.avi (4.8 Мб).

В завершение осталось добавить, что издаваемая фирмой 1С кинофильм «Антибумер» отличается тщательно и с любовью подобранным саундтреком, в который вошли следующие замечательные композиции известных (местами — суперпопулярных и даже с налетом культовости) авторов: «Человек-свисток» (музыка Ю. Варум, слова К. Крастошевский; исполнение А. Варум © ООО «АРС-Рекорд»), «Седая ночь» (музыка и слова С. Кузнецов; исполнение Ю. Шатунов © ООО «АРС-Рекорд»), «Наша служба и опасна, и трудна» (музыка М. Минков; ФГУП «Фирма Мелодия»), «Песенка Чебурашки» (музыка В. Шпаник; ФГУП «Фирма Мелодия»), «Говорят, мы бики-буки» (музыка Г. Гладков, слова Ю. Энтин; ФГУП «Фирма Мелодия»), «Путательная песня» (музыка Г. Гладков, слова Ю. Энтин; ФГУП «Фирма Мелодия»), «Черный бумер» (музыка, слова, исполнение Сергея © «Мегалайнер»), «Медведжер» (музыка, слова и исполнение Сергей Шнуров © «Мистерия звука»), «Смело, товарищи, в ногу» (музыка, слова А. Радин), «Валенки» (музыка и слова народные), «Мурка» (музыка и слова народные).

Ну что ж, встречем «Антибумер» и ждем новых проектов от 1С: КИНО.

Игра об играх

Компания «Новый Диск» объявила о выходе игры *Athens 2004* — сборника спортивных аркад на тему последней Олимпиады, разработанной студией **Eurocom Entertainment Software**.

«Athens 2004» — единственная официальная игра XXVIII летних Олимпийских игр, лицензированная *Международным олимпийским комитетом*. Игрок ощутит в себе олимпийский дух, приняв участие в виртуальной олимпиаде по 25-ти видам спорта, в восьми категориях: легкой атлетике, плаванию, гимнастике, конном спорте, штанге, стрельбе из лука и стрельбе по мишеням. Нести флаг своей страны для участника олимпиады — большая честь, об этом мечтает каждый спортсмен. Но не стоит забывать, что главное не победа, а участие! Все модели стадионов нарисованы в соответствии с архитектурными чертежами реальных спортивных сооружений в Афинах. В игре вы найдете 800 спортсменов из 64-х стран 5-ти континентов, 2 аркадных типа игры, 7 ви-

дов соревнований: от тренировок до классического десятиборья, выборочное соревнование (игрок может сам выбрать те виды спорта, которые в дальнейшем войдут в число олимпийских) и многое, многое другое.

Подземелья Камелота

Компания **Mythic Entertainment** объявила об отправке в печать аддона к популярной псевдосредневековой MMORPG *Dark Ages of Camelot*, который будет носить название **Dark Ages of Camelot: Catacombs**. Данное дополне-



ние добавит каждому из трех Королевств по развлекательной системе подземелий, которые, как им и положено в ролевых играх, будут наполнены сокровищами и артефактами, а также охраняющими их монстрами. Причем каждый из видов катакомб будет обладать собственной архитектурой и обитателями. Что особенно интересно, каждый раз подземелья генерируются по-новому, дабы в наиболее полной мере соответствовать желаниям и возможностям конкретного игрока (или группы игроков), надумавшего спуститься под землю в поисках денег и славы. Ловушки и монстры подстроится под уровень и специализацию каждого отдельного героя, создавая таким образом «персональное приключение» для любого жителя Камелота. Реализ *Dark Ages of Camelot: Catacombs* состоится 7 декабря этого года.

Нашествие волкодавов

От и добралась до наших широт славная западная традиция — делать проекты по ожидаемым фильмам. Да еще и выпускать игры «по лицензиям» одновременно с выходом очередного «киношедевра» на большой экран. Вслед за «Пиратами Карибского моря», «Ночным Дозво-

ПрогамТех **ВЖИВАНИХ**
Купили/Продали/Ремонт/Настройка
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії

МОДЕРНІЗАЦІЯ

вул. Виборська, 41
457-5720 453-0258
пн-пт. 10-19 сб.11-15

ром» и «Александром» устремились сразу три игры, которые будут разрабатываться по лицензии кинофильма «Волкодав», снимаемого студией «Централ Партнершип» по мотивам популярного фантастического сериала *Марио Семенов*. О самих проектах, к сожалению, известно еще совсем не много. Две игры находятся в ведении компании 1С, которая, как всем давно известно, не часто спешит делиться с широкой общественностью своими новыми начинаниями. Ни жанр игр, ни команды, которые непосредственно занимаются их разработкой, пока что не известны. Над третьим же проектом трудится компания «Акелла», которая собирается порадовать нас слешером. Этот жанр пользуется довольно большой популярностью у игроков, но в силу ряда причин на PC появляется довольно редко. Навскидку можно вспомнить только «старичка» *Die by the Sword* и великолепный *Blade of Darkness*. Несколько разнообразят этот ассортимент приставочные порты, которые нет-нет да заглядывают к нам на огонек. Но порты есть порты, а вот непосредственно для PC слешера создаются очень и очень редко. По сути, в данный момент более-менее близко к «виртуальной рубильнице» находится только «Сердце вечности», создаваемое киеской командой UDC. И вот теперь за это непростое дело взялась «Акелла». Что ж, будем надеяться, что эта компания в очередной раз поддержит свое гордое звание одного из лучших российских разработчиков и порадует нас красивой и интересной игрушкой. Ну и, конечно, будем ждать новую информацию, касающуюся своры «Волкодавов».

«Мочить» по-русски

Компания «Акелла» объявила о подписании договора с **DreamCatcher Interactive** на локализацию и издание на территории стран СНГ аддона к популярному 3D-шутеру **Painkiller**,



который, как вы наверняка помните, не так давно отправился «на золото». Русский ва-

риант нового Painkiller'a будет называться «Painkiller: Битва за пределы Ада» и по-



явится в продаже уже в конце этого месяца. Так что всем поклонникам Даниэля Гарднера осталось совсем недолго ждать возвращения своего кумира.

«Совсем недавно мы прошли все круги Ада вместе с бесстрашным воином Света, Даниелом Гарнером и победили одного из главных слуг Сатаны — Люцифера. Вместе с его уничтожением исчезла и угроза Апокалипсиса. Однако ало не дремлет, а лишь временно делает передышку, чтобы набраться сил, а затем снова попытаться осуществить свои самые жестокие и коварные планы. На этот раз бросить вызов Свету решил демон Alastor. Он хочет власти и могущества, но большие все-

го ему нужна свежая кровь...» В игре нас ожидает 10 новых гигантских разнообразнейших уровней, в том числе зловещий Парк Развечений и Ленинград времен второй мировой, 4 новых вида оружия, сгруппированных в пары (например, огнемёт/полуавтоматическая винтовка), 2 новых мультиплеерных режима: Hellish Mutation и классический Capture the Flag, новые мультиплеерные карты и, конечно же обновленный движок, который сделает потусторонний мир еще более красивым и пугающим.

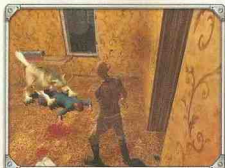
Стратегический ход

Президент компании Lucas Arts Джим Вард (Jim Ward) в своем интервью журналу Hollywood Reporter вскользь упомянул о начале разработки очередной игры, действие которой будет разворачиваться в мире Star Wars. О самом проекте известно совсем мало. Это будет реалтаймовая стратегия, непосредственной разработкой которой занимается компания Petroglyph. В состав этой молодой и пока что никому не известной компании входят бывшие сотрудники Westwood Studios, занимавшиеся разработкой серии Command & Conquer. Будем надеяться, что разработчики с таким опытом в создании RTS сумеют порадовать «виртуальных стратегов» действи-

тельно интересной игрушкой. Ну и, конечно же, ждем официального анонса.

Маскарад начинается!

Компания Activision объявила, что ожидаемая многочисленной армией геймеров ролевая игра Vampire: The Masquerade — Bloodlines появится в продаже 16 ноября сего года. То есть в тот момент, когда вы будете читать этот номер, на-



Киевская компания-разработчик игр ROSTOK-GAMES объявляет набор на должности:

3D-моделер

Задачи:
создание 3D-моделей окружения.
Требования:
художественное образование, знание 3D-Max или Maya, опыт моделирования, креативность, умение работать одному и в команде, заинтересованность играми.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
архитектурное или скульптурное образование. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Программист

Задачи:
программирование физики, анимации, звука, баз данных.
Требования:
знание C++, техническое образование, базовый английский.
Приветствуется:
опыт работы с анимацией, звуком, физикой. Письмо должно включать: резюме.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

3D-аниматор

Задачи:
создание 3D-анимации.
Требования:
знание 3D-Max и Character Studio, опыт 3D-анимации, умение работать в одиночку, креативность, заинтересованность играми.
Занятость - полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт классической анимации. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Дизайнер уровней

Задачи:
построение уровней игры.
Требования:
игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG, знание дизайна пространства, креативность, умение работать одному и в команде.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт построения уровней, опыт пространственного дизайна, знание 2D- и 3D-пакетов. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ.

ши заокеанские коллеги уже погружаются в мир «Маскарада». Что примечательно, «Вампиры» от Troika Games поступит в продажу одновременно с их «кроновым родственником» — игрой Half-Life, движок которой был лицензирован «Тройкой».

Как большинство из нас помнит, действие игры развернется в наше время в Лос-Анджелесе, однако город в игре мало чем будет напоминать свой реальный прототип. Вам предложат взглянуть на изнанку нашего мира, где в глубокой тени борются за выживание 7 вампирских кланов, надежно спрятанные от людей масками Маскарада. Нас ожидает огромное количество заданий, каждое из которых можно будет выполнить различными способами, множество видов оружия, как реального, так и футуристического, и многое, многое другое. Ждем с нетерпением.

Разработчик: Croteam

Издатель: Take 2

Релиз: предположительно в 2004 г.

Платформа: PC, Xbox

Слан в 2005 году

Дар dar_@list.ru



SERIOUS SAM 2

Разработчики бывают разные. Одни свой первый проект делают с оглядкой на игровую моду, другие — в подражание нетленным шедеврам, третьи изобретают что-то доселе невиданное. А одна молодая команда решила возродить старую Игру для современности. И вот, как снежок в августе, на игроков свалилась бета. Свалилась, как молотком по голове ударив. Какой геймплей! Какая графика! Релиз не разочаровал никого. **Croteam** дебютировала с *Serious Sam: The First Encounter*.

У игры, по большому счету, был лишь один недостаток: она была очень короткой. Дело в том, что хорватская команда собиралась сделать игру раза этак в три длиннее, но потом, прикинув сроки выхода, решила выпускать проект по частям. Вышедшая неполный год спустя *SS: The Second Encounter* была именно тем, чего ждала огромная армия фанатов — возвращением уже успевшего стать культовым экшена.

И вот проскочила новость, что уже идут работы над **Serious Sam 2**. Так чем же на этот раз нас хотят порадовать кротиовцы?

Разнообразием. Нововведений более чем достаточно, но обо всем по порядку.

* * *

Для начала о незначительном — о сюжете. Нет, до Сириуса Сэм так и не долетел. Да, опять. Но противостоять ему будет не Ментал, а Мини-Сэм. Кто это такой, и с чем его едят — пока ясно. Известно только, что он тоже любит вторгаться в людскую историю — на сей раз это древний Рим, феодальный Китай и Атлантида. Нет, она затонула до появления там Сэма. Под стать времени будут и новые монстры, например, муравьи-легионеры или рыбоподобные атланты. Появятся и новые «всемирные» враги, вроде летающих клирских скелетов и вариации на тему старых (камикадзе).

Если есть монстры, то как же без оружия? На смену автомату Томпсона придут «узы», исчезнет помповик. Жаль. Зато, найдя особые боеприпасы, можно будет использовать оружие в альтернативном режиме. Например, стрелять из «узы» рикошетищими разрывными пулями, из минигана — самонаводящимися и возвращающимися. Если подержать пистолет в прицеле рокема несколько секунд, ракета будет следовать за целью; появятся такие звуковые заряды, порождающие огромную ударную волну. К гранатомету можно будет найти линющие и паучьи мины-ловушки, а опегмет заправит жидким азотом или очень концентрированным веселящим газом. Серьезная Бомба же, находясь в руках, будет выполнять роль фонарика. Добавят и новое оружие — Сирианскую энергопушку, скорее всего разновидность лазера.

Также появятся средства передвижения. Крутившийся на КРИ'04 ролик начинался с того, что сильно изменившийся внеш-

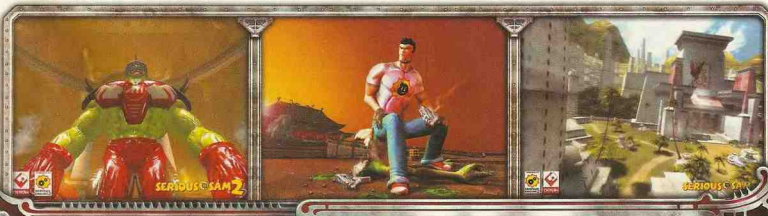
не Сэм, вздымая клубы реалистичной пыли и дыма, уносит их прочь на блестящем трехколесном байке. Кроме него, в анонсах и интервью упоминаются джип (он же стрейфится не умеет! ©), субмарина (будет и подводные уровни) и... комбайн. Самый настоящий харvester aka монстрокосилка. На одном из концептов запечатлен снегоход, но только где его использовать? Впрочем, на более чем трех десятках уровней место найдется.

Изменится и система очков: если раньше на них можно было смело не обращать внимания, то теперь за успехи будут выдаваться медалки. Золотые, между прочим, позволяющие «рассекречивать» уровни, читы etc. А при скоростном отстреле монстров не только счет растет быстрее, но и зверин можно поглотить.

За графику вкупе с физикой в ответе *Serious Engine 2*, который разрабатывается с нуля. О результате можно судить уже по тому, что на КРИ он демонстрировался на стендах NVIDIA и ATI. Croteam даже планируют выпустить на основе своего движителя бенчмарк. Мягкий свет, дым, пламя выглядят очень красиво. Огромные открытые уровни все так же залиты солнцем, монстры заметно обросли полигонами и прекрасно анимированы. Вот только с бамп-мэппингом моделиеры переборщили, отчего ярко раскрашенные противники выглядят не то мокрыми, не то отлитыми из пластмассы. Фреймрейт же, по словам разработчиков, останется отменным даже на среднеуровневых машинах. Остается надеяться, что «средний уровень» для кротиовца и нашего геймера — примерно одно и то же. Взять ролик, кстати, можно с <http://files.seriouszone.com/download.php?fileid=863>, 22 Мб.

В ногу с релизом грядет праздник на улице карто- и модостроителей — к мощному движку будет прилагаться богатый инструментари, включающий в себя редакторы уровней, моделей, анимации, адитор разрушений любой (!) модели и систему макроскриптов. К тому же через компилятор (гордо именующийся *Entity Compiler*) мы получим массу рычагов влияния на ИИ, оружие и прочая, и прочая. Главная же фишка в том, что инструментари будет *реалтаймовым*. То есть при тестировании уровня не придется его перезапускать: в любой момент можно будет выйти из тела (модели) игрока в редактор и перемещать монстров, изменять структуру уровня... А игра в это время будет продолжать идти, то есть враги бегать, снаряды лететь и так далее. Простор для чиперов ©.

Кстати, о релизе. Поначалу в Croteam обещали закончить работы в конце 2003 года, потом оттянули выход на второй квартал 2004, сейчас же релиз назначен на оставшиеся месяцы этого года. Но ведь лучше подождать (мы уж привыкли), чем получить продукт, хворающий синдромом раннего релиза. Торопить разработчиков вредно для игры, ведь даже ж «Сэм» — лишь внешне примитивная игрушка. В Saber так думали, и получился Will Rock.



Tom/Dos/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua
Александр GLUKK

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Разработчик: GSC Game World
Издатель: GSC World Publishing
Жанр: RTS/RPG
Минимальные системные требования: P 1.4 ГГц,
ОЗУ, 256 Мб, 64 Мб видео.
Ориентировочная дата выхода: сентябрь 2005-го

Наша героиня

Какжите, положу руку на сердце, какая ассоциация у вас возникает, когда вы слышите название игры, начинающееся с заветного слова *Heroes*? Думаю, никого не удивит, что нам сразу вспоминаются *Heroes of Might and Magic*. Первые, вторые, третьи, провал четвертых, кончина 3DO...

Впрочем, не будем о грустном — тем более, что игра, о которой пойдет речь, не имеет никакого (ну, почти никакого) отношения к знаменитейшей серии пошаговых стратегий. Во-первых, перед нами стратегия реалтаймовая, а во-вторых, разрабатывающаяся нашей компанией. Да-да, естественно, речь идет о **GSC Game World**.

Впрочем, сбежать от ассоциаций нам никуда не удастся. Подобно голодным волкам они будут еще долго идти по нашему следу, норовя полизать нашей крови и плоти — и многие обозреватели и геймеры, мы уверены, будут выискивать в этом проекте знакомые с детства черты. Не стоит. Серьезно, не стоит. Перед нами совсем другая игра, действие которой разворачивается в абсолютно другом мире — правда, мир, как и сами-знаете-в чем ☺, фэнтезийный. В принципе, единственное, что роднит эти, такие разные, проекты — вы попадаете в неизвестный мир, где правит меч... и магия. Мир, в котором рядом с людьми живут представители иных наций. Мир, где друиды сражаются с некромантами, а ледяные маги с механиками. Мир, судьба которого снова находится в ваших руках.

Ну, что, кадеты, распахните пошире двери своего воображения, и вперед, к новым открытиям и новым приключениям. Помните — дорогу осилит идущий.

Мир Fantasy

Сколько уже книг написано о добрых орках и кровавадных гномах, сколько фильмов снято, сколько игр создано, а все равно люди не перестают стремиться к чему-то необычному и сказочному. Эльфы, друиды, таинственная магия, странствующие лодоседы и заколдованные драконы, чудесные превращения и — в конце — победа сил добра над силами зла не перестают привлекать поклонников, не перестают занимать умы, казалось бы, вполне серьезных и степенных людей. Так что нет ничего удивительного в том, что все новые и новые компании пытаются погрузить нас в мир волшебства и, пусть ненадолго, вернуть нам скрывшееся в далеком Вальнире детство. Не обошел сей зов и GSC Game World, до этого момента забрасывавшую геймеров исключительно в пучину истории.

Что нас интересует в первую очередь, когда мы сталкиваемся с новым, совершенно неизвестным нам миром? Да, конечно же, сам мир и его обитатели. Причем желательно, чтобы мир был побольше, а обитатели — поразнообразнее. С этим двумя

пунктами в *Heroes of Annihilated Empires* проблем не возникает. Мир игры действительно огромен и населен большим количеством самых разнообразных племен. Причем на смену уже поднадоевшим оркам и гномам пришли друиды, некроманты, ледяные и солнечные маги и множество других, непривычных поклонников фэнтезийных игр наций. Люди, правда, тоже есть. Куда же без них? Также разработчики включили в игру расу механиков — эдаких изгоев магического мира, решивших идти своим путем. Фишка далеко не новая, но назвать ее затасканной тоже нельзя, а при правильной реализации наличие технологической расы в фэнтезийном мире всегда вносит долю неординарности и разнообразия. Основная интрига закручивается вокруг противостояния двух рас — друидов и некромантов. Да-да, в кампании нам предстоит выступить на стороне друидов, а точнее — перевоплотиться в одного из Великих Героев этой расы, эльфа-рейнджера. Все же остальные расы и нации будут выступать в качестве нейтралов. С ними можно будет воевать и дружить, соорудить и заключать мирные союзы. Большинство из них сыграют важную роль в сюжете, а некоторые станут просто появляться время от времени, внося разнообразие в вашу героическую жизнь.

Глобализация

От лобят разработчики поразить нас, геймеров, чем-то эталонным — типа в бою может участвовать 64000 юнитов. Круто? На наших компах — вполне ☺. Или вот, сует, но со вкусом: 6 героев, 100 различных юнитов, 70 анимированных построек, 50 магических предметов, более 100 миссий, объединенных в одну кампанию с сильным сюжетом.

Глобально? Слов нет. Впрочем, разработчики в этот раз решили ошоршить нас не только перечислением всяких фишек, они пошли дальше, сразу заявив, что *Герои Уничтоженных Империй* — это не просто стратегия, действие которой разворачивается в огромном мире, населенном многочисленными (как дружественными, так и враждебными) нациями. Это еще и трилогия.

Напрягаем память и, честно говоря, приходим к выводу, что нам довольно редко приходилось слышать подобное — нет, если проект успешен, то создание второй и прочих частей понятно и логично. Но чтобы игру, которая относительно недавно находится в разработке, сразу объявить трилогией — для этого нужно быть очень уверенным в успехе своего проекта.

Как уже было сказано, первая часть повествует — да, именно повествует — о противостоянии друидов и некромантов. К нашему глубочайшему сожалению, разработчики не дадут нам возможности играть в сингле за столь любимых наших нежными сердцами некросов, и волей-неволей воевать придется на стороне остроумных родственников Дос-а и агента Смыта — друидов.



Поскольку жанр игры RTS/RPG, то нет ничего удивительного в том, что у каждой нации есть герои — целые три штуки, имеющих различные характеристики и способности. У друидов это амазонка, друид-маг и эльф-лунчик. Амазонка будет специализироваться на военном искусстве и строительстве армий — пикниров и эльфийских лунчиков; у нее будет довольно мощная боевая магия. Лунчик, можно сказать, аналог спецназовца, его главные черты — хитрость, ловкость и всякие нестандартные решения. А друид, ясное дело, специалист в чистой магии. Естественно, как мы уже привыкли, герои дают армиям всяческие бонусы, мы можем их прокачивать, а потеря героя во время кампании ведет к неумолимому лозу.

Тут, пожалуй, самое время рассказать об основном отличии данной игры от множества других стратегий — да, у лобной нации имеется три героя, но только один из них (в нашем случае это лунчик Эльхант), является главным. По сути Эльхант — это наш альтер-эго, и играем мы именно за него, проходя вместе с ним нелегкий путь от обычного разведчика до командующего армией, прокачивая его, развивая его способности и экипируя различными артефактами. И тут начинается самое интересное. Дело в том, что мир Героев делится на две части — наземный и подземный. И под землей... нет, не некроманты там живут, под землей мы можем заниматься прокачкой нашего героя, выполнять квесты и искать артефакты. Причем войти в этот мир герой может только в одиночку — никакой армии, никакой стратегии, чистая... что? Кто сказал «Диабл»?

Заметите, что не мы сказали, а вы ☹. Причем подземный мир тоже населен самыми различными персонажами, с некоторыми нам придется драться, с некоторыми договариваться — в общем, задавая RPG, органично ввездная в тело стратегии. Очень полезный имплантат ☺.

Согласитесь, ход, безусловно, интересный. И если все получится, как нам обещают, то Дос лично намерен заняться исследованием подземелий, и заявляет, что такую игру он ни за что не пропустит и готов примириться даже со стратегическо-наземной частью.

Что еще выделяет эту игру на фоне множества стратегий — так это идея. Разработчик нам не интересно просто быстро соорудить некий безликий мир, служащий лишь театром боевых действий. Нет, тут все иначе — они заняты именно созданием мира. Красивого, интересного, наполненного событиями. Мира, где есть место любви и ненависти, героизму и трусости. Мира со своей историей, и именно эту историю нам хотят продемонстрировать, заставив погрузиться гораздо глубже первого слоя истины — слоя стратегических боев. Думаем, вы все помните, почему так почитают Токкиана — нет, не из-за батальных сцен! Любит его за то, что он подарила нам целый мир. Мир, давно вышедший за рамки его сочинений и живущий своей жизнью.

Здесь ситуация примерно такая же, и помочь нам в погружении, передать атмосферу живого мира призваны видеоролики между миссиями. Роликов планируется пять-шесть (не считая интро и ауто, которые, по уверению разработчиков, не будут уступать по качеству знаменитым роликам «Балзарда»). Кстати говоря, поверить в это можно. Просмотренный нами ролик, в котором знакомимся два друидских героя, по словам нашего экскурсовода — главного художника проекта Дмитрия Зенина — невысокого качества, однако смотрится очень и очень неплохо.

Крепкий тыл — залог победы

Оставим в покое героев и вспомним, что основное время в игре нам придется уделять командованию огромными армиями. А какая же армия сможет сражаться, если солдаты траты и голодны? Правильно, таких армий нет, а это значит, что перед тем, как бросить свои полчища в бой во имя благой цели, придется серьезно озаботиться экономической стороной вопроса. Каждая из рас в игре будет обладать своим набором необходимых ресурсов, которые нужно накапливать, дабы потом обустроить базу, строить и апгрейтить юнитов и т.д. Как и в других стратегиях от GSC Game World, ресурсы в «Героях» будут бесконечными, но это еще не все. По мере захвата вами новых территорий почва на глазах будет изменяться. Наступающие войска как бы будут адаптироваться окру-

жающий мир под свои нужды. Если некую территорию захватят друиды, то она покроется вековыми лесами, если на нее придут некроманты, то цветущая долина превратится в мрачное кладбище, утыканное мертвыми деревьями. Ну а ледяные маги быстро превратят всю окружающую среду в снежную равнину. Залежи полезных ископаемых также подвергнутся трансформации: необходимое людям золото превратится, к примеру, в друзы ледяных кристаллов, дающих силу ледяным магам, и т.д. Нечто подобное мы уже могли наблюдать в *Disciples* и там, надо сказать, такая система вполне себя оправдывала. Будем надеяться, что в «Героях» она будет реализована на высшем уровне.

Дела военные

Ну, а когда солдаты ломают от еды, а гигантские армии, закованные в сверкающие доспехи, готовы к бою, можно подумать и о расширении своих владений. Каждая из национальностей имеет свои уникальные юниты. Так, друиды смогут похвастаться отличными лунчиками и быстрой пехотой. Ледяные маги выдвинут на поле боя огромных мамонтов и могучих снежных людей. Их «солнечные» солдаты будут поражать противника ордами огненных элементалей, а некроманты будут давить врагов мауской зомби и скелетов. Некоторые юниты каждой из армий будут владеть особыми способностями. Нам продемонстрировали элиту некромантского войска. Вампиры, как им и положено, умеют превращаться в летучих мышей. В «мышинном» обличье «властители ночи» весьма уязвимы, но при этом очень быстро передвигаются. Запустите такую стаю в тыл врага и заставьте принять так свое истинное обличье — и вот уже спины вражеских воинов атакуют большой отряд сильных боевых юнитов. Подобными способностями у друидов обладают оборотни, которые поджидают врагов в человеческом обличье, а в самый нужный момент превращаются в могучих кровожадных монстров. Все остальные расы тоже будут иметь свой «спецназ», но увидеть его нам, увы, не удалось. Ну, да ничего, вот дождемся реализа...

3D or not 3D

А, после выхода очередного «Варкрафта» некоторые геймеры начали утверждать, что 2D и спрайтовые юниты отжили свой век, и им пора отправляться на заслуженный отдых. Но, увы, полное 3D не дает возможности создавать огромные армии и становиться участником воинству эпических сражений. GSC предлагает нам на этот раз золотую середину — большая часть юнитов в войсках обычных спрайтов, но некоторые — те, которые побольше размером — тридцатые. Смотрятся, нужно отметить, очень впечатляюще — некромантский дракон-лич произвел на нас большое впечатление своим видом и анимацией полета. Рельеф в игре полностью трехмерный, так что вы можете не только приближать и удалять камеру, но и вращать ее, как вам заблагорассудится.

Сложно даже сказать, на каком именно движке делалась игра, т.е., ясно, что за основу взят движок вторых «Казаков», но его видеоизменения настолько, что дыш даешься. Прекрасно нарисованная местность, постройки с анимированными элементами, потрясающие по красоте и глобальности закармливания — все это вы найдете в «Героях».

Увы, скрины не передают всего великолепия этого проекта, так что просто поверьте нам на слово, смотрите на отлично. Все весьма красиво, колоритно и стильно.

Кстати говоря, над сценарием игры работает целая группа, в которую входит фантаст Илья Новак, неплохо известный читателям «РФ».

Что еще добавлю? Писать нужно было на три полосы! Действительно, двух полос для такой игры оказалось неожиданно мало — а это и есть лучшая рекомендация. Ведь если о проекте хочется писать долго, со вкусом и подробностями, значит, он не просто понравился, а понравился очень сильно.

Ждем, ждем с нетерпением, ибо проект заслуживает самого пристального внимания с нашей — и вашей! — стороны.

И напоследок: официальный сайт игры находится по этому адресу — <http://www.herosesofa.com/russian>. Добро пожаловать!

Morte&Shaman.AD, morte@list.ru

TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2

Разработчики: Neversoft Entertainment и Beenox Studios
Издатель: Activision
Жанр: угадайте с трех раз
Мин. сис. требования: P3 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 2,5 Гб HDD

Тяжелая жизнь начинающего скейтера

Кто из вас хоть раз в жизни катался на скейте? Ну, если не катались, то хоть пробовали, наверно, многие. Вот и я когда-то пытался кататься. Пытался долго и упорно, но когда затраты на переки с водорода, йод, бинты и другие средства обработки ран превысили стоимость самой доски, мое упорство стало резко уменьшаться. Окончательно в бесполезности этого занятия меня убедили отшельники на полной скорости колесо и десять метров бордюра, по которому я проехал на голове. Только не надо говорить, что у меня ноги выросли из того самого места — ноги у всех оттуда растут, хотя у некоторых оттуда растут еще и руки.

Может, если бы у меня был нормальный скейт, а не такой, в котором колесики огромные, а верхняя часть доски покрыта наждаком, да и сам скейт по весу приближается к весу маленького велосипеда, а еще если бы мне достались наколеники, налокотники и налодыжки... Но не сложилось, и крутым скейтером я не стал. А у подростков из Америки то ли условия лучше, то ли упорства больше. И, как результат, с именем одного из них, а именно Тони Хоука, у нас ассоциируются не только обезьяньи трюки и ареплинские падения, но и серия компьютерных игр от Activision. Где мы можем, косо поглядывая на пылящийся в кладовке скейт, получить огромную дозу адреналина и ничего себе не сломать.

Звонок

Алло! Мам, привет, это я... Что значит, когда я приду из института?... Я уже три дня, как участвую в мировом турне скейтеров!... Мамин, мам, я же говорил, что скейтер — это не болезнь, это состояние души, и никто здесь не болен, все абсолютно здорово. Во всяком случае, физически. Но, чувствую, что это ненадолго... эээ... то есть, я хотел сказать, у меня все в порядке... Со мной хочет поговорить отец? Зачем?... Папа, не надо так кричать! Пожми, ты должен бороться со своим гневом.

(Голос в трубке становится все громче.)

Не надо меня ни в какой рог сворачивать, у меня кости хрупкие, могут поломаться... Ааа, так и задумано? Я не уезжал из дому без спроса, я записку оставил... Как где? Под вашей кроваткой, возле журналов... Да, возле тех, где некоторые страницы разворачиваются в несколько раз и их удобнее рассматривать вертикально...

(Крик в трубке замолкает.)

...Ну что, так и будем сидеть в трубке? Я же стану известным! За нашим туром наблюдает весь мир, я даже выступаю в

одной команде с самим Тони Хоуком... Да сколько можно, вы что, в бункере живете? Он известный человек. Его даже на церемонии награждения MTV приглашают. И еще во много разных мест, да и в фильмах он снимается... Когда я буду дома? Эээ... наверно, скоро... Нет, не так скоро. Да, мне уже пора идти, время заканчивается, монеток мало, и вообще погода портится... Разве я звоню за счет абонента?! (Это ж надо такое забыть?) Ну, все равно тут очередь злая, и связь плохая, и... пш... пш-пш-пш...

My favorite game

Вот наконец появилась новая часть игры из серии THPS. В ее действительно ждал, вылавливал из Сети малейшие подробности относительно даты выхода. В отличие от консолей ПК не может похвастаться большим количеством симуляторов экстремальных видов спорта. В то время как консольщики, скрипя своими джойстиком, упивались замечательными SSX3 и Tony Hawk's Underground, мы вынуждены были довольствоваться поделками сомнительного качества. Так что серия игр про скейтеров — единственная в своем роде для компьютеров, к тому же она скоро сможет тягаться по количеству с соседями (дальними) по жанру сима — FIFA, NHL и другие творения от EA Games. Не стоит, конечно, сбрасывать со счета Мета Хорфмана с его BMX'ами, но уж слишком давно он вышел, а остальные... лучше не будем. Только непонятно, почему прошлый Underground не портировали на ПК, ведь игры про скейтеров имеют огромную армию поклонников и высокие оценки всех известных игровых сайтов. В общем, этот шаг разработок остается для меня загадкой. Тогда я сильно испугался, думая, что серия умерла, и на ПК она никогда не появится. Но следующая часть все-таки вышла, так что не будем ворошить прошлое. Главное, что Тони вернулся и принес нам уйму сюрпризов и вкусностей, а еще он привел новых друзей. Посмотрим, что там у него.

Любишь кататься — люби и катайся

Теперь есть два вида одиночной игры — Story Mode и Classic Mode.

Classic Mode — режим для тех, кому очень понравились третья часть. Почти то же самое, только локации другие. Проходятся уровни с ограничением по времени. В них надо набрать наибольшее количество очков, сделать комбо, собрать слово skate, взять видеокассету (она обычно находится в труднодоступных местах, но кто смотрит много рекламы, тот



сразу найдёт) и т.д. В самом начале нам предоставляется возможность выбора персонажа из известных скейтеров, но можно создать и своего, родного, что я и сделал. Все-таки если сам слепил себе персонажа, оно как-то приятней играть. Здесь и начинают просматриваться примеси RPG, жаль, что нельзя сразу взяться за прокачивание скиллов (всему свое время). Вот где может фантазия разгуляться! Тут можно не только выбрать тип лица, рук, ног, прыжки, но и пропорции всех этих составляющих. Также присутствует великое множество красивых аксессуаров, одежды и татуировок. Так что вероятность создания одинаковых персонажей разными людьми стремительно приближается к нулю. Если хочется чего-то особенного, можете добавить свою картинку. Например, фотографию себя, любимого, и сделать в игре персонажа максимально похожим на себя, только с бородой ☺.

Story Mode — этот режим, который является главной изюминкой игры, переключал сюда прямо из 4-ой части. Правда, его изменили до неузнаваемости (теперь он по праву так называется, т.е. появился полноценный сюжет). Своего героя создавать нельзя. Играть за самых известных и знаменитых, я бы даже сказал титулованных скейтеров, можно только в роли поддержки (не моральной), ее мы и будем выбирать в начале каждого уровня. Нам выдается неизвестный, но прогрессирующий рабочийник «колесиков и бревна», из которого предстоит сделать достойного члена команды. Этот режим временем не ограничен, можно довольно накататься, напрячься, находиться и еще много чего. Именно здесь нас ожидает больше всего веселья и сюрпризов.

Вместе с сюжетом (и роликками между уровнями) игра обзавелась парнями, участвующими в программе JackAss, транслируемой у нас на кабельном телевидении. У них есть даже полнометражный фильм, именуемый в народе «Придурики». Фильм этот, если кто не знает, на сто процентов оправдывает свое название, так как половину его сюжетов можно отнести к разряду «Вы очевидец», а остальное к «Камере смеха». Так что не стоит удивляться хулиганским квестам. А теперь поподробнее об этих самых заданиях, которые дают нам возможность продолжать турнир. Их очень много, часть из них связана с новой способностью игрока (о ней чуть позже), а остальные, несомненно, превзошли предыдущую часть игры. Чего стоит только «Огненный Феникс», в котором нам придется зажечь свой скейт, а потом с помощью катапульты поджарить невинных птичек! А сколько проблем мы доставим местным органам правопорядка! Квесты настолько интересны и оригинальны, что о них хочется рассказать побольше, но лучше опробуйте их сами. Правда, не всегда можно сразу сообразить, чего хотят от нас разработчики в той или иной ситуации, так что настоятельно рекомендую пройти тренировку и внимательно читать задания.

That's life

Как и в четвертой части, мы бороздим просторы уровней в поисках людей, которые награждают нас множеством разнообразных заданий. Причем выполнять их будем не только мы. На каждом уровне присутствуют проскейтер, засекреченный перс и гость. И за каждого приходится выполнять различные задания. Причем дополнительные персонажи бывают настолько экзотичными, что глядя на них невозможно удержаться от смеха. Представьте себе, в одном из уровней нам будет дана возможность поиграть за человека на инвалидной коляске, который перемотан бинтами с ног до головы. Причем он не просто ездит, он еще может продвигать то же, что и ваш перс, используя вместо скейта инвалидное кресло (даже чем-то картинг напоминает). Для каждого неординарного персонажа в игре предусмотрены свои трюки.

Теперь внимание, наконец-то наш перс обзавелся возможностью спрыгивать со скейта и свободно передвигаться пешком, засунув агрегат себе под мышку. В таком состоянии можно с помощью баллончика с краской наносить свой «герб» на стены, помечая территорию. Но это не единственная возможность. Выполняя особую длинную комбинацию, очень полезно спрыгивать со скейта, жаль, что время перебежек строго ограничено (даже за пивом не бега-

ешь), об этом постоянно напоминают маленькие часики, всплывающие в центре экрана. Но и этого хватает. Например, если в процессе выполнения комбинации вы видите, что не долетите до очередного рейда, просто приземляйтесь на ноги и быстро добегайте, куда вам захочется, доделывая комбинацию, при этом очки продолжат плюсоваться.

Кроме обычных перебежек на своих двонх, можно лазить по лестницам, прыгать, цепляться за выступы, подтигиваться на руках. С помощью этих способностей игровой процесс становится не только более свободным и разнообразным, но и появляется возможность добраться до недоступных ранее мест. Также теперь можно отталкиваться рукой от стен: не удивлюсь, если в следующей части «Тони Хоука» наш герой будет прыгать между стен как Сэм Фишер. К слову, при падении появляется полоска, которая заполняется при многократном нажатии клавиши 8 на левой раскладке. Чем больше она заполнится, тем злее наш перс поступит со своей доской, даже поломать может. Да-



же об голову. Даже об свою... Наверное, разработчики решили таким образом сосредоточить атаку геймера на одной клавише, чтоб, не дай Бог, в порыве гнева всю клавишу не разнес. За эти выбрыки нам еще очки начисляют. Не стоит также забывать про индикатор special. Когда он заполняется, мы можем использовать эффект замедления времени. В таком состоянии нам становятся доступными новые трюки.

Interested in madness

Кардинальных изменений в графике игры по сравнению с предыдущей частью не произошло, скажутся приставочные корни. Конечно, все стало симпатичнее, появилась смена дня и ночи. Улучшилась анимация персонажей — смотрится просто замечательно. Особенно мне понравилось, как падает наш персонаж, аж самому больно становится. Уровни против замечательные — отличнейший дизайн, помещения, в которые можно заходить, детальная проработка, куча тайных мест, которые и не сразу найдешь. Множество мелочей хоть особо и не влияют на прохождение, но делают все локации живыми и запоминающимися. Если это Германия, то вы обязательно увидите немцев, попивающих пиво, а на фестивале в Новом Орлеане бросьте в танцующих девушек бусами и посмотрите на результат (ох уж эта цензура!). При выполнении определенных заданий или действий архитектура уровней будет существенно меняться. Например, откроется ранее недоступная область или появится торнадо. Те, кто играл в предыдущие части, в классическом режиме увидят паря знакомых мест. Физика в игре осталась такой же аркадной, как и раньше, но мы ведь не в серьезный симулятор играем, главное — чтобы весело было.

Можно самому создавать уровни, а также граффити и даже трюки.

I like it

Наверно, надо было в строке жанр (в шапке) написать СИМ/РПГ, так как РПГ-составляющая имеет место. Смотрите сами: в игре множество квестов, куча НПС, много сквалов, свобода передвижения, есть даже сюжет. Что вам еще для РПГ надо? Харизматичные персонажи? Оные тут имеются в большом количестве, только особо поговорить с ними по душам не получится. Ладно, что-то я увлекся, еще начну с полноценными ролевыми играми сравнивать, тогда вы точно меня забросаете кислыми помидорами и гнилыми обезьянами. Просто приятно, когда в играх такого типа РПГ-составляющая сделана не просто для галочки, а действительно влияет на игровой процесс. Кстати, способ прокачки в разных режимах выполняется по-разному. Например, в Classic Mode все по-старому: нашли *stal point* — получили возможность поднять любой скилл. А в Story Mode все по-другому: ваши умения улучшаются в зависимости от того, какими трюками вы больше всего увлекаетесь. Например,



если вы без проблем проделываете комбо, постоянно вращаясь при этом, то получаете плюс к вращению (*spin*), а если можете продержаться *manipal* определенное время, то поднимете соответствующий навык.

MUSIC

Угря в серию THPS, я заметил, что разработчики заботливо относятся к музыкальному наполнению (в этот раз на наше рассмотрение представили целых 53 трека), причем они берут не только количеством, но и качеством. В новой части, придерживаясь традиции, разрабы опять подобрали отличный саундтрек, набрав песни разнообразных жанров, наиболее подходящие для экстремальных приключений.

Как и в прошлой части (я имею в виду прошлой на РС — THPS4), нам дали возможность убирать из списка не понравившиеся песни, но теперь девелоперы пошли дальше. Вся музыка делится на три стиля: Hip-Hop, Punk, Rock/Other, и мы легким нажатием одной клавиши можем удалить все песни, относящиеся к одному из этих стилей. Правда, желания убрать какую-то из песен во время игры не возникало, при этом я особо не увлекаюсь всяческими рэпами и хипхопами, но то, что я слышала, мне очень понравилось. Да что тут скажешь, где еще можно найти в одном списке песни «Металлики» и Фрэнка Синатры? Все, теперь этот саундтрек будет лежать в одной папке с музыкой из «Сайлент Хилла» и «Пейнkillера».

Звуковое сопровождение тоже на высоте. По звуку можно определять, по какой поверхности мы передвигаемся. Становится просто приятно вслушиваться в звуки поломанных костей и окружающего мира.

It's gonna be a long night

Алло!

Да возьмите же кто-то трубку!

Какой еще нафиг автоответчик?

Вы что, все заснули? Сейчас же только полночь. Ой, это на этой стороне земли полночь, а у вас, наверно, раннее утро. Ладно. Я, наверно, еще и спасибо должен сказать, что это все записывается. Пряма как в песне: «Что-то все, что останется после меня! Это все, что...» Что-то меня не туда понесло.

Тут выдалась свободная минутка, а может, и часик, а может, и ночь, вот я и решил поделиться своими приключениями. Я вам не рассказывал, но с нами *Ват Матгега* поехал, его вы наверняка знаете. Его тоже по телеку показывали, ну, он там еще пытался медведя схватить за... эти... эээ... детородные органы. Неудачно, конечно, но сам процесс... А он, кстати, капитан второй команды, а первой командует сам Тони. Если бы не Хоук, я бы дома сидел (в принципе, я и сейчас сижу, только не дома), сл бы чипсы и наблюдал за всем этим на экране. Но нет, он подумал минут с полчаса — и вот я в его команде.

И где мы только не были — и в Берлине, и в Бостоне, и в Австралии, и в Новом Орлеоне. Столько всего увидели, жили, наверно, нас надолго запомнят. Сначала оказалось, что за нашими выступлениями следит весь мир, а потом один странный тип решил втихаря продавать кассеты с нашими записями. Вот мне и пришлось, чтобы остаться в команде, переодеться в его одежду и доставать прохожих. После того, как я сделал над строителями парочку «бровров взрывов», они рассердились не на шутку, правда, пляжников я потом рассердил не меньше, так что этот *Beaverhausen* получил за заслуги. Будет знать, как права нарушить. А в команде удержаться было непростое. Как вспомню, каким образом выбирали, кто первый уйдет, аж мурашки по коже. После такого только в монахи или в евнухи. Да, шутки у ребят из *JackAss* недетские. Толстому вообще в номер быка затолкали, ало! Всем смешно было, кроме Толстого...

Мне тут говорят, что время кончается. Я, кстати, из полицейского участка звоню, шутки они вообще не понимают. Ну, подождо. Ну и что, тоже мне велика потеря, посижу до утра за хулиганство — и все. Но тур еще не кончился. Осталось одно место, которого не коснулись наши доски. Скейтшопия — Мекка для скейтеров. Только как отсюда выбраться и найти своих... Видно, закончат они тур без меня. А жаль, я был так близко.

...Опа, чуваки, а что вы здесь делаете? Меня все равно до утра не выпустят... Что значит, вы все устроите? Зачем вам этот канат?... И зачем вы его вжете к решеткам?... Эээ, где вы взяли самосвал?... Вы что, совсем idioty? А, да, я забыла, но не будете же вы?... Вы же не собираетесь выломать?... А-а-а-а, все %\$#&@ от стены!!!

Есть, конечно, в игре и недостатки. Мало, но есть. К управлению привыкать не сразу. Если играть с джойстиком, то, наверно, легче. Камера не всегда выбирает удобный ракурс. Правда, проявляется это в основном когда мы изучаем мир просейтера пешком.

So it goes

Но разве стоит обращать внимание на все мелкие недостатки, если у нас есть обезбашенный геймплей и великолепная атмосфера? Игра сохранила все, за что мы ее так любили, и получила новые возможности, которые безусловно пошай ей на пользу. Играть в нее можно очень долго, при этом все время находя для себя что-то новое. Приветствуем достойное продолжение серии, строится в ряд — и бегом за дисками.

Вывод, если еще кто не понял: играть, играть и еще раз играть. А я пока пишу, слую пыль со старого скейта.

P.S. Особая благодарность Макароннику и ТЕА за любезно предоставленную игру.

Разработчик: Destroyer Studios
Издатель: Matrix Games
Жанр: космический симулятор
Системные требования: P 2-400 МГц, 128 Мб
ОЗУ, 16 Мб видео

Яскр

STARSHATTER

ULTIMATE SPACE COMBAT

Пролог. Мир Starshatter

Б те древние времена, когда люди жили только на одной планете, среди них обитали мечтатели, зачарованно наблюдавшие за звездами. Поколение за поколением они задавались вопросом: что мы можем найти там, вдали от Земли?

И вот, наконец, в 20 веке появились на свет те, кто открыл путь за пределы земной атмосферы; еще немного, и их потомки, вывели человечество в космос, к звездам.

Ответ на вопрос был получен...

Там, среди звезд, люди нашли то, чего не хватало на Земле: бескрайние черные просторы, свет новых звезд, природные богатства девственных планет. А еще они нашли то, от чего бежали с Земли.

...Войну...

Вводный урок: История Тереллианского Альянса

Б сего пять веков прошло для людей с планеты Земля, чтобы их Солнечная система, колонизированная и изрытая вдоль и поперек, накусила им.

Дальнейшие исследования космоса привели к тому, что в системе Tau Ceti была обнаружена планета *Клависе*, схожая с Землей природными условиями. Прошло еще два века, и на *Клависе* высадился колонисты.

Случайно установленный контакт с инопланетянами подарила людям технологию квантовых сверхсветовых двигателей (*Quantum FTL Drives*), что позволило создать множество колоний.

В 4300 году ОЗС (Общее Земное Счисление) 31 декабря, на границе сорок пятого века, с последним ударом часов в полночь, когда короновался Император Марак I, началась *Имперская Эра*. Империя объединила под своей эгидой все колонии, особенно финансово зависимые от Земли. Она продлилась до 5750 года ОЗС, изменив самосознание землян коренным образом и превратив их в надменных аристократов. Империя погибла со смертью последнего императора Солдуса I, после чего колонии обрели самоуправление.

Земля и сопредельные владения по-прежнему верили в свою значимость, но дальние колонии считали концепцию геоцентризма не более чем занятием пережитком минувшей звездно-феодалной эпохи. И космические исследования продолжались.

Дом Марак был среди первых колонистов новой эпохи. Несмотря на прискорбное столкновение с расой *Золон*, уничтожившей их самый большой (и единственный) звездолет, убогая колония на планете Марак со временем стала процветающей столицей *Мараканской Гегемонии*.

Неподалеку от региона Марак флот из пяти кораблей под командованием капитана *Джеймса Терелла* обнаружил космический

рай — пять систем с планетами, пригодными для терраформинга первого класса... Так возник *Тереллианский Альянс*, включающий в себя *Джарнелл* (социальный центр), *Борованскую Республику* (индустрия и технология), *Паразон* (агрономия), *Афинар* (культура и искусство), *Фрале* (военная база Сил, объединенных войск Альянса).

Марак, изолированный от окружающего космоса в ранние годы процветания Альянса, со временем накопил достаточно военной мощи, чтобы захватить множество соседних систем и подобраться к границам Альянса.

Затем началась холодная война, которая продолжалась сто лет, но и она подошла к концу. И сейчас, в эти самые секунды, когда вы, кадет, читаете эти строки, ваши старшие боевые товарищи уже бегут к своим истребителям, а капитаны занимают свои места на мостиках разрушителей.

К бою! Не позволяйте померкнуть белым звездам на синем полотнище флага Альянса! Консул записи.

Игра

П ервое впечатление зачастую обманчиво. То же было и со мной — копаясь в настроенных меню игры, первый раз запуска миссию, я смотрел на *Starshatter* как на очередную пушку с крыльями в открытом космосе. Мол, знаешь, летали... выдали и получше. Но, вытерпев несколько первых однообразных миссий, в которых мой истребитель погибал, как правило, при попытке посадки, я вдруг обнаружил, что игра затянула меня в свою вселенную... захватывающий танец в паре с противником в окружении неподвижных звезд, водоворот событий, происходящих независимо от тебя по всей галактике... Ты — всего лишь один узелок в огромной сети происшествий, один человек, от которого зависит судьбы миллионов, неважно, сидишь ли ты в кресле пилота штурмовика или стоишь на мостике фрегата. Ты — часть этого мира, стоит лишь погрузиться в него.

Итак, общая атмосфера игры понятна: судьба воина звездных вооруженных сил на фоне войны двух галактических государств. Вернее, даже не на фоне, а вполне в центре композиции.

Война в этой игре не является набором картонных декораций вокруг аркадной стрельбы. Все корабли, большие и малые, живут своей жизнью, маневрируют, воюют — вы же обязательно находитесь в центре внимания. Ваша значимость для Альянса зависит только от вас, от вашего выбора, в каком бою вы будете участвовать. Миссии идут одна за другой, ситуация на фронте меняется в зависимости от побед и поражений, все захваты и потери записываются — порой гибнут даже флагманы и носители, исчезают из реестров целые звозды.

Карьера персонажа начинается со звания кадет. В этой роли вам предстоит пройти пять учебных миссий (которые можно про-



пустить, если вы считаете себя достаточно крутым), после чего тяжёлые учения переходят в легкий бой. Званий много, они влияют на возможность получения назначения в другую группу войск или на более ответственный пост, будь-то в качестве капитана разрушителя или адмирала флота.

О чем мы и поговорим далее.

Часть Первая. Пилот истребителя

Бесконечная чернота космоса, усеянная блесками звезд, оставалась все такой же далекой и неподвижной, столько бы ты ни летел навстречу ей... Стоит покинуть доки «Архоны», как всякая скорость застывает в неподвижности в этой бездне, вдали от обитателей твоего маленького мира с их маленькими скоростями, сравнимыми с твоей...

А при встрече с ними уже не до размышлений о величии Космоса.

Общие сведения.

Истребителями называются все небольшие звездные корабли с экипажем в один-два человека, не снаряженные квантовыми двигателями. Истребители базируются на борту звезд-

МФД радиосвязи — весьма интересная и нужная штука: с его помощью можно отдавать приказы своим ведомым, связываться с базой и даже направлять собственный звездолет на новые цели.

Вооружение истребителя.

Это — лазерная пушка и набор ракет. Если пушка соответствует типу истребителя и не может быть задана в начале миссии, то ракетное вооружение вы можете выбрать сами на панели вооружения перед вылетом.

Ракеты малого и среднего радиуса действия (SRM, MRM) применяются против истребителей противника. Они почти не эффективны против энергетических щитов больших кораблей, но могут использоваться против наземных целей с очень близкого расстояния (так как автонаводка на наземные цели у них отсутствует).

Антикорабельные ракеты (ASM) предназначены для преследования энергоситов и прочих корпусов космических гигантов. Отряд истребителей, вооруженный ими, представляет серьезную угрозу для фрегата (frigate) или даже разрушителя (destroyer).

Ракеты «воздух-земля» (АСМ) предназначены для уничтожения зданий. Это самонаводящиеся ракеты.

Реактивные снаряды не оснащены системой наводки, зато их можно погрузить на борт в большом количестве. Пригодны для ударов по множественным целям.

Камера — устройство разведки. В основном применяется в планетарных миссиях.

Навигация.

Навигационный компьютер является столь же интересной и сложной деталью истребителя, сколь и весь аспект навигации для игры в целом.

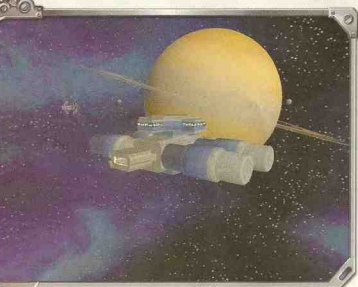
Миссия отмечена несколькими важными точками — *навпойнтами* (NavPoints), для каждой из которых ранее заданы скорость полета и поведение пилота. Самые распространенные — это патруль, атака и эскорт. Как ведущий пилот авиации из двух-четырех машин, вы можете изменять расположение и количество навпойнтов, планируя таким образом боевые действия. Чаще всего это делается в патрульных миссиях, когда в заданном регионе войска противника не обнаруживаются, и возникает желание проверить другой регион. Для ведомых навигационные точки не задаются, они следуют за ведущей машиной сами, иногда налетая на нее на поворотах, что обычно приводит к тибести столкнувшихся машин и провалу миссии. Навпойнты можно пропускать для ускорения передвижения, если, по вашему мнению, оно того стоит.

«Ястреб» (Falcon)

Самый маленький из истребителей — «ястреб». Он снаряжен лазерной пушкой малой мощности, имеет четыре ракетные подвески для ракет малого и среднего радиуса, а также антикорабельных ракет — по выбору пилота. Первичными задачами «ястребов» является охрана больших неповоротливых носителей, командных кораблей, сопровождение транспортов, а также патрулирование региона боевых действий с целью выявления малых кораблей противника. В случае обнаружения в регионе вражеских истребителей отряд «ястребов» может быть отправлен на перехват. Таким образом, стандартным снаряжением «ястреба» являются две ракеты среднего радиуса и четыре — малого. Собственно бой на «ястребе» длится около минуты-двух, до расстрела боезапаса. После этого можно быстро отступить на носитель или сойтись с противником в воздушной дуэли на лазерных лучах, рискуя угробить свою машину в течение минуты.

«Буревестник» (Stormhawk)

Истребитель среднего размера — F-36 «буревестник». Он прочнее «ястреба» и несет шесть ракетных подвесок, но чуть медленнее маневрирует. Пожалуй, только его сравнительно высокая производственная стоимость не позволяет «Буревестнику» утвердиться в качестве основной силы в рядах боевых машин. Скажем так, «ястребы» отправляют туда, где их можно легко потерять, «буревестниками» настолько не рискуют, их чаще применяют для уничтожения наземных объектов и перехвата вражеских ударных групп, нацеленных на союзный корабль.



ного носителя (carrier) или наземной звездной базе (star-base). Их задачи могут быть весьма разнообразными: патруль, записка, разведка, атака звездолета.

Игра в роли пилота представляет собой классический звездный/лунный симулятор с привычным управлением: поднять/опустить нос, лечь на бок, развернуться вокруг вертикальной оси.

Управление.

Информационная поддержка управления истребителя почти целиком лежит на HUD'e (Heads-Up Display), состоящем из зоны прицеливания в центре экрана (она позволяет в бою определить возможность поражения цели ракетой/лазером, а в режиме посадки — навестись на док или полосу), а также трех многофункциональных дисплеев и таблицы предупреждения.

Многофункциональные дисплеи (MFD) включают: МФД миссии, МФД статуса, МФД сенсора. Есть еще МФД радиосвязи, но он не активен постоянно, как три основных, а вызывается по желанию.

МФД миссии показывает название корабля, время в полете (игровое) с момента вылета, а также название системы, в которой корабль находится.

МФД статуса показывает относительную величину мощности усилителей в процентах, остаток топлива, прочность корпуса и состояние зарядки лазерной пушки.

МФД сенсора может быть переведен в один из трех режимов отображения (плоский обычный, плоский узкий и объемный изометрический) и является по сути радаром, выявляющим цели.

«Громовержец» (Thunderbolt)

Переходной моделью от истребителей к штурмовикам является F/A «громовержец». Восемь подвесок для всех видов вооружения, мощные двигатели и броня — одним словом, это звездолет, способный один на один сойтись даже с фрегатом и победить. Отряды «громовержцев» вылетают на задания по уничтожению фрегатов, разрушителей, транспортов и даже флагманов. Также они обеспечивают огневую поддержку своим гигантам в дуэлях с вражеским Разрушителем.

* * *

Взвод Альфа, это Альфа 1. Переходим к Нав 2.
— Альфа 2. Вас понял.
— Альфа 3. Подтверждаю.
— Альфа 4. Вас понял.

Четверка быстрых F-32С выстроилась в «бриллиант», направляясь к очередной точке патрульного задания. Сектор Трелмс — тишь да гладь. Лишь черный бархат Космоса и далекие неподвижные звезды... иногда думаешь: а ведь между тобой и далью нет преград, а знаешь, глядя в эту черноту, ты видишь край Вселенной?..

— Это Альфа 2! Я атакую Сою 1, вектор 053, дистанция 50.5!
— Взвод Альфа, говорите Альфа 1 — расслапаться и нападать.
Повторяю: расслапаться и нападать!
— Альфа 3, вас понял!
— Альфа 4. Подтверждаю.
И завертелось...

* * *

Взвод Тигр, это Тигр 1. Направляемся к Нав 1 для входа в атмосферу.
— Тигр 2. Вас понял.
— Тигр 1, подошел к Нав 1, покидаю орбиту.
«Буревестники», прочитав атмосферу огненными слезами, вынырнули из облаков над целью — вражеской звездной базой...
— Взвод Тигр, это Тигр 1, атакую цель!
— Тигр 2, вас понял, захожу на цель «звездная база»!
— Они поднимают в воздух истребители! Контроль, я вызываю подкрепление!
— Говорит Контроль, свободных кораблей нет. Вас прикрывает взвод Браво!
— Тигр 2, доложите статус!
— Все нормально, падаю!

Часть Вторая. Командор

Уже начиная с третьего по счету воинского звания — лейтенант-командор — можно подавать прошение о переводе с истребителя на звездолет. В чем-то это интереснее, в распоряжении игрока появляется флот, а с ним и тактические составляющие, но динамика игры уменьшается обратно пропорционально размерам корабля.

Большие корабли оснащены квантовыми двигателями и могут перемещаться от системы к системе своим ходом, при этом еще и заготавливают истребители в квантовую волну.

Управлять звездным судном — это означает, что вы больше не являетесь пилотом. Вы — капитан, и кораблем управ-

ляет команда, послушная вашим приказам. Ощутимой разницы, в общем, нет. Но турельная пушка может стрелять по противнику и без вашего постоянного участия, стоит лишь отдать приказ к атаке.

HUD звездолета отличается от HUD истребителя. В центре находится окружность, одна из функций которой — компас, показывающий угол поворота штурвала, наклон корабля относительно условной навигационной плоскости; вторая функция — естественно, прицел.

Фрегат и Разрушитель

Медлительные звездолеты, оснащенные специальными лазерными турелями для битвы звездных титанов. Разрушитель, кроме того, несет на борту еще и массивные торпеды. Выбор миссий сокращается до одной вместо пяти, как на истребителе: либо патруль сектора, либо атака другого большого звездолета.

С этого момента появляется возможность руководить своим отрядом Разрушителей, задавая маршруты им всем на карте навигации. Очень полезно при атаке вражеского Разрушителя, который уж точно не окажется в указанном в начальном брифинге регионе.

Носитель

Ранг Командора позволяет подавать прошение о переводе на Носитель (carrier) — звездолет, который для игрока в начале игры выступает в качестве дока. На самом же деле, это сложная система, предоставляющая множество возможностей тактику и стратегию звездного боя. В частности, возможность отправлять на задания истребители, такие же, как те, на которых адмирал когда-то летал сам.

Носитель управляется при помощи меню истребителей. Интересно взглянуть на то, каким образом тебя назначали на вылет. Из длинного списка хранящихся на борту машин выбираются несколько, отдается приказ о подготовке. Через 15 секунд истребители находятся в доке. После этого задается миссия, еще 15 секунд — и истребители вылетают. Носителем лучше управлять при орбитальной камере, которая показывает его местоположение в космосе.

Зиялок

Интересный, захватывающий, активизирующий мозговую деятельность звездный симулятор. Самое лучшее в нем — это возможность настраивать свои миссии и кампании поверх базы, созданной Джоном ДиКамилло (автором игры); он сам характеризует игру как «мечту мод-дизайнера». Редактор миссий позволяет задавать все аспекты звездного боя, вплоть до внешнего вида кораблей.

О тактике могу сказать лишь одно: надо садиться и играть. Управлять боем из рубки настоящего флагмана, переключаясь между картой и прицелом, — это стоит времени.

Для тех, кто захочет присоединиться к когорте мод-дизайнеров Starshatter, рекомендую сайт с простым и емким названием <http://www.starshatter.com>. Впрочем, все остальные любители и профессионалы звездных войн, которым игра придется по душе, как мне, могут заходить на сайт.



КОМПАНИЯ ОДИССЕЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Цензура

es trip

Р
О
Т
Е
Р



© JAM Games Net, 2004. Усі права захищені.
Ексклюзивний представник на території України - компанія "Одісей". З
питань оптових продаж і співробітництва звертатися за тел.: (048) 735-
16-65, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua.



СОБЕРИ
РИСУНОК

из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



Saint Daemon saint_daemon@kiit.net

RICHARD BURNS RALLY

Разработчик: Warthog
 Издатель: SCI Games
 Жанр: гиперреалистичный симулятор ралли
 Системные требования:
 * минимальные: CPU 1.6 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
 64 Мб видео;
 * рекомендуемые: минимум минимальные на 2 и
 добавляем: руль, поддержку FAX

В гараже ДЗВР стояли тишина и спокойствие. Поскольку ни у кого из агентов не было своего авто, а последний служебный броневотбус мы разбили неделю назад (после плановых учений в Пуше), все любители автоспорта переквалифицировались в любителей пива. А после пива — в любителей поспать. Впрочем, последняя страсть является обязательным условием для приема на службу в Департамент...

Внезапное полуденная снест ДЗВРовцев была прервана ревом двухлитрового оппозитного мотора — в гараж ворвалась Subaru Impreza WRC 2003. Завинули тормоза, и громогласная команда «рога, подъем!!!» отозвалась звоном пустых бутылок и стуком падающих тел.

— Кто едет на задание?! — строго спросил Керпис.

Вперед вышли двое — я и Лепрекон.

— Отлично! Остальные идут пешком!

По шеренге прокатились бурлачий стон.

— Шутка. Остальные поедут на автобусе.

— Дык... Разбили автобус...

— Тогда на метро. Его разбить сложнее, чем автобус.

Кто-то радостно отпаровывал: «Будем стараться!..» — но тут же осекал. А я тем временем пробрался к машине и заблокировал дверь штурмана. С Лепреконом можно доехать до ближайшего дери́ва, но никак не дальше...

Осталось лишь натянуть шлем, застегнуть пятиточечные ремни безопасности и дать газу под назойливый гайт-рэп в исполнении Лепрекена... обреченного кататься на метро.

* * *

Встречайте — Richard Burns Rally выходит на маршрут, горя желанием потеснить слегка поднадоевшего «МакРэя», успешного отратить аркадный жюри. Святые дело! Как показывает практика, даже если новичок окажется середнячком, сам факт появления конкуренции подстегивает лидера. А то уж слишком нагло звучат заявления господ из Codemasters о том, что, мол, в четвертом «МакРэе» физика настолько хороша, что в пятой части ее оставят практически такой же. Конечно, когда самым именитым твоим конкурентом является убогий V-Rally, то откуда же возьмется стимул развивать игру? Пипл хавет, еще и добавки просит. Пока просит. Вон, ЕА со своей «ФИФА» чуть не доигрались. И, забегая вперед, скажу, что ситуация сейчас аналогичная, за тем исключением, что глюков в «РБР» едва ли не меньше, чем в «МакРэе», и ни о какой «консольности» речи быть не может. «РБР» — на 100% РС'шный проект, работа над которым шла около пяти лет. А это уже говорит о многом. И в первую очередь, пожалуй, о графике...

* * *

Но а первый взгляд, графика «не внушает». Машинки, конечно, прорисованы отменно, откровенно спрайтовых кустов замечено не было, множество мелких предметов вроде камней, веток и прочего мусора «оживляет» трассу. Но все это выглядит как-то серенько, без изысков. Спецэффекты на месте, но их реализация тоже не вызывает щенячьего восторга. Если попробовать вложиться в пару слов, можно сказать, что графика в «РБР» «скромная, но со вкусом». Как и положено серьезному симулятору.

Но стоит лишь засесть за руль, перегазовать или, наоборот, претормозить, как на поверхность всплывает главная «вкусность» новичка — система повреждений. Нечто подобное наблюдалось в демке Juiced, хороша была — чего греха таить — система в «МакРэе», но тут... Если забыть о том, что после встречи с деревом на скорости около 150 км/ч капот любой машины должен сложиться в гармошку, то можно говорить о беспределах реалистичного членовредительства. Детали гнутся там, где их ударили, большинство из них успешно отваливается, предварительно поблагодарив «на соплях», но главное то, что повреждения ощущаются не глазами, а где-то на подсознательном уровне. Сильное помятие крыла будет притормаживать переднее колесо, отсутствие двери заметно повысит коэффициент сопротивления воздуха, не говоря уже о том, что без спойлера можно и не мечтать об устойчивом сцеплении с дорогой на высоких скоростях.

Но все это внешняя «красота», есть вещи и поважнее. А теперь скажите, что должно в первую очередь выходить из строя при лобовом ударе на средней скорости? Ну, за исключением радиатора. Двигатель? Подвеска? А вот и нет! При мгновенной остановке разогретая резина вгрызается в дорожное покрытие, и колеса мгновенно стопорятся. В то же время благодаря раскрученному маховику двигатель и не думает останавливаться... Ясен перец, в такой ситуации первыми слетают зубцы с шестеренок в коробке передач! Казалось бы, проще простого, азы, так сказать, но сколько лет компьютерные ралли шло к этому открытию! Максимум, на что можно было рассчитывать до выхода «РБР» — это «нацеленный» выход из строя подвески при повышенной тяге пилота к прыжкам, да перегрев двигателя при повреждении радиатора. Все. На том, как правило, реализм заканчивался, и в дело вступал старый добрый рандомайзер. Ударилась — получишь декедж. Что вы спрашиваете? Какую деталь повредишь? Сейчас скажу — вернее, покажу на красивом интерфейсе. Только за кофейной гущей сбегать...

Знаете, меня радует такой подход. Создан прецедент. И раз уж есть хоть одна игра с ТАКОЙ системой повреждений, то будьте покойны — другие уже не за горами. Будем ждать.



* * *

Вот таким извниством путем мы добрались до самого главного в любом симуляторе — собственно, до симуляции. Действительно, какой смысл в такой развитой системе повреждений, если она не будет подкреплена соответствующей физикой? Верно, никакого. Поэтому приступим к разбору физики.

В меню первым делом (презрительно косаясь на пункт *Школа ралли*) запускаем *Одиночную гонку*. Просто покатайтесь, посмотрите что и как... Угу... Приехали.

Проблемы начинаются буквально на старте — стоит неосторожно дернуть руль, и озверевший болид начинает вертеться на месте. Первая мысль: «Это что, задний привод?» Вторая мысль: «Однозначно, передмудрили». А спустя минуты три приходит и третья: «Неплохо бы начать со *Школы...*» Так вот, третья мысль у вас должна быть первой. И дело даже не в том, что в *Школе* игрок сможет под чутким руководством Ричарда Барнес освоить некоторые специфические приемы вождения. Как раз наоборот. Лично мне гораздо проще воспользоваться на крутом повороте ручником, чем выискивать мудреный «матиник». А технику заноса с одновременным нажатием газа и тормоза я вообще не понимаю. Газ и тормоз. Вместе. В заносе... Не проще ли подурлить с опущенным акселератором, а затем поддать жару и уйти в хороший, быстрый, а главное — управляемый занос?

Впрочем, на чем основаны мои претензии? Ясно ведь, что ни я, ни кто-либо из читателей МИКА ни разу в жизни за рулем автомобиля класса WRC не сидел. Не говоря уже о том, чтобы поехать на нем по проселкам в предельных режимах...

Вот и чудно. Открываем рот, пускаем слюны и внимательно слушаем, чему нас учит дядя Ричи. А чуть позже, когда будут пройдены первые десять уроков, на нас снизойдет просветление — так вот как надо ездить!

Главная заслуга *Школы ралли* заключается в том, что игрока постепенно знакомит с физикой игры, каждый раз моделируя новые гоночные ситуации. И порой чувствуешь, что можешь проехать быстрее, чем просят, но в условиях успешного зачета урока написано не «ехать со скоростью выше 50 км/ч», а просто «ехать со скоростью 50 км/ч». Превысил — проходи урок еще раз. И именно здесь, на относительно низкой скорости, в довольно простых ситуациях мозг, привыкший к поворотам «от борта» и «косыкам» по целане, начинает медленно, но верно перестраиваться в нужном направлении.

Вернее, не так. В правильном направлении.

Но вот с горем пополам обучение пройдено, и мы возвращаемся на трассу. Невероятно, но факт — время на прохождение этапа сократилось вдвое! Однако это все равно не та скорость, на которой можно побеждать хотя бы на среднем уровне сложности. И в этом кроется главная подложка настоящего симулятора... Думаете, в автомобилях перед водителем присоединена клавиатура? Думаете, в рекомендациях требований руль записан просто так, для гонору?

Дело ведь не в удобстве. Хотя, конечно, когда крутишь руль, ощущения совсем не те, что при общении с клавиатурой. Но суть компьютерного руля состоит в том, что игрок может практически мгновенно повернуть колеса под любым углом и удерживать их в таком положении, сколько ему нужно. Тем, кто обходится клавиатурой, об этом остается только мечтать. В очередной раз выпысывая «десенки» вместо нормальных плавных поворотов...

Поэтому и возникают такие ситуации, когда нужно подурлить на долю градуса, но вместо этого машина резко вылетает в сторону и встречается с деревом. С другой стороны, на малых скоростях, да при хорошем сцеплении с дорогой без ручника практически невозможно сорваться в занос. А что такое ручник? Потеря скорости, и ничего более.

Но мало руля! Ведь есть еще и газ с тормозом!

Это в «Формуле 1» для болида есть только два режима движения — ускорение и замедление. А раллийные трассы сами по себе могут служить ограничителем скорости (особенно показателями в этом плане австралийские колдобины на третьем этапе, если не ошибаюсь). Но клавишу нельзя нажать до половины. А если ограничить свою скорость передачей... Метров пятьсот вы, конечно, пролетите, но затем придется собирать по дороге вылетевшие от за пределами высоких оборотов клапаны.

Впрочем, я не могу похвастать «баранкой» в своем компьютерном хозяйстве, но при этом мне все же удавалось показывать на трассе вполне приличный результат. Ясно, что клавиатура — это всего лишь компромисс. Но играть можно. Играть до тех пор, пока очередной вылет с трассы не заставит вас вскочить с места, расколотить любимую копылку и купить-таки руль. Радует одно: сегодня эти девайсы стоят не так уж дорого, а технологический застой на рынке игр (DirectX 9 уже можно записывать в тибетские долготы!) отодвигает необходимость апгрейда на полгода-год вперед. Конечно, если у вас уже запущается «Дум 3».

* * *

Любой нормальный любитель симуляторов после нескольких гонок однозначно ползает копаться в настройках машины. Ненормальные делают это с первого же тестового заезда. Ну а минимальный тонинг (выбор типа резины) придется делать в любом случае — без этого не загрузится трасса.

Лично мне захотелось сделать подвеску помягче, привик я так. Захожу в подменю. Подвеска... Опаньки! Да какая там подвеска! Здесь можно даже передаточные числа по-



менять, не говоря уже о соотношении передаваемого момента по осям. Кстати, о последнем: у Subaru в этом плане почему-то предпочтение отдается задним колесам... Конечно, в таком случае передние (напомню, управляемые) колеса будут меньше подвержены заносам, но «выгребать» из крутых заносов на заднем приводе сложнее.

И что я вижу? Главный дифференциал, передний, задний, и... еще какой-то? Какой, товарищи дорогие!

Иду на кухню за солью, обильно посыпая свой диплом инженера-механика и начинаю сосредоточенно его жевать. А ну их, эти дифференциалы, покручу лучше подвеску. Как и собирался.

Итак, что у нас тут?

Одна пружина, вторая... Ага, не удивили, мы знаем, что в спортивных подвесках по две пружины. Но мне нужны амортизаторы. Люболю жесткие. И...

Снова трогаю свои виски — нет ли там закрученных рожек? Снова смотрю на монитор — на ворота вроде бы не похож. Тем более на новые.

Товарищи, на какие-то несчастные амортизаторы выделено целых четыре настройки! И так — везде!

Одно радует — мне досталась DVD-версия от «Буки» с русскоязычным мануалом, где подробно описаны все параметры настройки, а также приведены некоторые рекомендации «от Ричарда». Знаете, до сих пор я как-то и без мануалов обходился. А в «РБР» не смог...

Старо, что ли?

* * *

Итак, по графике «РБР» если и хуже «МакРая», то ненамного. Тут все субъективно. По физике, модели повреждений и богатству настроек «МакРэй» далеко позади. Но есть! Есть в стальной машине «РБР» свой ржавый болтик. И называется он «звук».

Не знаю, из каких запасников Пол Окенфолд выкопал свою мозгобуйную мелодию, но нечто подобное исполнял пятнадцать лет назад группа «Фристайл». То же касается и Энди Хантера. Имя есть (вспомните хотя бы забойную мелодию из NFS:U), а толку — нет. Третий монстр электронной сцены — команда Chemical Brothers, подарившая загнанную тему третьему «МакРаю», на этом фоне выглядит сверхчеловечно. Так что кому как, а мне саундтреки «МакРэев» более симпатичны.

Впрочем, во время заезда единственной доступной музыкой остается звук мотора. И, откровенно говоря, лучше бы уж SCI оставили музыку. Да, я не сидел за рулем «Субару», но звук ее двигателя слышал. И то, что я слышу в игре, напоминает скорее звук мотора мотоцикла «Иж», пропущенный через дисторшн.

Еще интереснее звучит пробуксовка покрышек (кстати, что

индикатор передачи обрамляется не менее корявым тахометром, на котором определить максимальные допустимые обороты двигателя можно только при помощи талмудов товарища Глобы. Цифровой спидометр, как вы уже, наверное, догадались, задвинул куда подальше, и рассмотреть его показания, не отвлекаясь от дороги, сможет только очень косоголазый человек.

Я уже молчу про то, что это все должно выглядеть если не красиво, то хотя бы не настолько страшно...

А чтобы добить игрока окончательно, разработчики приспособили к таймеру логотип Logitech. Я понимаю, реклама, деньги... Но у меня мышка A4 и клавиша Mitsumi.

Раздражает.

* * *

Нет, не побьет RBR «МакРая». Не тот нынче геймер пошел. Вот раньше, во времена F-16, когда в трех псевдотрехмерных палочках каждый, кто не спит, видел настоящий МиГ... Когда самой продвинутой технологией позиционирования звука был РС-спикер... Когда бредящие физиком выпускники вводили в калькуляторы хитроумные программы и на полном серьезе «садились на Марс» с его помощью... Тогда Ричард Барнс мог стать лидером продаж. А сейчас...

Для меня очень показательна реакция моего брата. «Классно, но слишком сложно. Я в это играть не буду». Вот и все.

«РБР» займет свое место где-то между Lock On и Silent Hunter. Он рассчитан на тех геймеров, которым прежде всего нужен дощатый реализм, а на все остальное им плевать. И пример «Иа-2» здесь попросту неуместен — там графика и звук были на недосягаемом для конкурентов уровне.

Что и говорить. Перестарались...

Но, как уже не раз было отмечено, счастливым обладателям руля — мои самые настоящие рекомендации. Другой игры, в которой он был бы настолько необходим, на сегодняшний день не существует. Да и фанатам реалистичных симуляторов есть повод задуматься о приобретении этого даяваса.

Что же касается всех остальных, то лучше уж откупать где-нибудь старенький NFS Porsche Unleashed и прожить его еще разок. Там реализма тоже хватает, но он не превращает игру в пытку.

* * *

Мы идем, ковыляя по миге, мы летим на отбитом крыле. Хвост горит, бак пробит, и машина летит на честном слове и на одном крыле... — напелал я себе под нос, заезжая в гараж ДЭВР. Крыло и в самом деле осталось только одно — левое заднее.

Выйдя из машины, я увидел, что Шеф построил агентов в шеренгу и начал пересчитывать всю их родню, преимущественно по материнской линии.

— Шеф, что стряслось?

— Чего? Кто? А, это ты... Сержант Ник, расскажи товарищу, что мы натворили!

Ник потупился в бетонный пол и ковырнул его носком.

— Ну, нам стало скучно... И мы решили поиграть...

Глядя на ухмыляющиеся физиономии агентов, я постепенно начал понимать, что произошло. Тут заговорил Злой.

— А ведь если подумать, то после акта деструкции поезд метро перешел на новую качественную ступень экзистенции. Унифицированная социальными репрессиями масса никогда не сможет перевернуть поезд. А мы смогли, значит мы — уникальны!

— Тыфу! — в сердцах плюнул Кертин. — В следующий раз полегите на самолете.

— Дык, три года назад в Нью-Йорк за интервью уже летали...

— Ик! — Шеф громко икнул и нервной походкой направился к выходу. По дороге он достал из кармана валидол и без слов проглотил несколько таблеток. Затем остановился на секунду и бросил мне: — Чтوب через час... Ответ...

И ушел.

— Камрады, а с каких это пор Док начал с собой валидол носить?

В ответ — тишина.

* * *

Кстати, SCI Games сэкономили не только на звуке, но и на дизайнерах. Аскетичное и, прямо скажем, уродливое игровое меню еще можно списать на «серьезность» проекта. В принципе, учитывая уровень интеллекта, который требуется для игры в «РБР», могли бы вообще одну командную строку оставить. Даже стильно получилось бы.

Но игровой интерфейс — это нечто! В моем телефоне есть игрушка с гордым именем V-Rally, так там показания приборов и то лучше читаются. Нагромождение индикаторов разряда аккумулятора, температуры двигателя, давления масла и прочих подобных абсолюто не воспринимается. Только когда из-под капота уже повалит пар, замечаете, что одна из пиктограмм покраснела. Корявый



по гравию, что по асфальту — одинаково). Вам когда-нибудь заглозал в ухо таракан? Вот, очень похоже, знаете ли...

Иногда можно докататься до того, что заглохнет мотор. Но звук стартера во время его запуска почему-то накладывается на звук мотора, уже работающего на полную мощность... Не пробоваши одновременно крутить стартер и жать на акселератор? Очень интересные последствия получаются. Особенно если машина не ваша.

Да, а что у нас со звуками окружающей?

Если говорить в целом, то ничего. А если в частности, то что японские горы, что французские деревни — по мнению Ричарда Барнса, все это должна окутывать гробовая тишина. Правда, если пойдет дождь, то появится какой-то скрежет, напоминающий звук трения наждака по бетону. Но вытерпеть его решительно невозможно, поэтому приходится поскорее заводить мотор...

Разработчик: Valve Software
Издатель: Sierra Entertainment
Системные требования:
✓ минимальные: P 4-1.2, 256 Мб ОЗУ;
✓ рекомендуемые: P 4-2.4, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Вирджин КЕМПЕР

COUNTER STRIKE™ SOURCE

Counter Strike: Source

Вот уже пять лет лагерь *Counter Strike* а не даю спокойно спать директорам большинства девелоперских контор. Оно и понятно. Ведь как ни старались, как ни напрягались разработчики, а так и не смогли создать достойного конкурента знаменитой «Контре», которая по-прежнему стоит на вершине игрового мира и лидирует среди множества сетевых игр. Хотя, как показала практика, все попытки изменить знаменитый мод заканчивались практически так же, как и попытки создать что-нибудь более крутое. Нет, легкие изменения получались (ну, там, оружие новое добавить, возможности увеличить и прочее), а вот по-настоящему изменить игру так и не получилось. Вспомнить хотя бы плачевно известный *Condition Zero*, после выхода которого фанаты просто рыдали горькими слезами. Или *CS 1.6* со своим баллистическим шитом, который нанес жуткий удар по идеальному балансу вооружения. В итоге заканчивалось все фразой «а старая «Контра» лучше», и все продолжалось играть в предыдущий вариант мода.

Но время не стоит на месте, и новые безумные идеи зреют в головах девелоперов. Одна из таких идей была воплощена в жизнь, и теперь мы можем найти ее на прилавках магазинов. Суть этой идеи проста, как ясный день — взять старую добрую Контру и перенести ее на новый движок от *Half Life 2*. Что из этого вышло, читайте дальше.

А кроме?..

Самого начала я думал, что помимо графики никаких изменений не последует, и геймеры получат обыкновенный «Кемперстрайк», только с более продвинутой графикой. Но поиграв, я понял, что разработчики не только сделали красивее картинку, но изменили игровую концепцию. Они неплохо проработали классификацию оружия и анатомию человека.

Парни из Valve пересмотрели боевые характеристики всех видов оружия и там, где нужно было немного подправить, подправили. Так что некоторые «стволы» теперь стреляют точнее или снимают большее количество хелсов. С одной стороны, это хорошо, ибо теперь есть смысл пользоваться тем, чем раньше пользовался редко, но с другой — куда уж тому же «калашникову» еще точности добавлять? Видимо, разработчики думают иначе, поскольку из «калаша» они сделали просто зверское оружие, теперь головы противнику можно снять на таком расстоянии, что порой задумываешься, а нужны ли в игре снайперские винтовки? Также радует, что (по требованию игроков, конечно же!) был убран из игры баллистический шит.

Красота — страшная сила

Ну что же, пора бы уже перейти и к главному изменению в игре, а именно — к графике. Тут уж разработчики постарались на славу. Конечно, до третьего «Дума» или

FarCry еще далеко, но по сравнению с тем, что было, — очень даже симпатично. Красивые и реалистичные дома, аккуратные дворники и фасады. Если играть на пустынных картах, то при ходьбе будет подниматься пыль, а на лесных под ногами будет шуршать вполне реалистичная трава и прочая мелкая растительность.

Большое значение разработчики уделали и так называемым мелким эффектам. Новые уровни просто сплошь заставлены всевозможными бочками, банками, коробкам, бутылками и лотками с фруктами. Естественно, все это мы можем попинать, а кое-что и разбить. А вот теперь представьте: кто-то прячется, скажем, за стойкой бара, на которой куча всяких банок и бутылок; вы заходите, пускаете очередь по стойке — и созерцаете яркий фонтан из мятых жестянок и битого стекла. Красиво? Вот и я говорю, что красиво. Не менее красиво выглядят и отверстия от пуль, и все сопутствующие эффекты. Стреляя по каменной стене, мы кроме привычных пулевых отверстий будем наблюдать замечательную картину в виде кирпичной крошки, разлетающейся в разные стороны. На бочках же остаются вполне реалистичные пулевые вмятины.

Следы поражений остаются не только на предметах, но и на моделях персонажей. Толку, конечно, от этого по-прежнему никакого, зато очень красиво и смешно (а что бы вы делали, если бы увидели противника с протреленной в четырех местах рукой, который вполне метко стреляет из пулемета, не испытывая при этом неудобства?).

О чем я еще не сказал? Ах, ну да! Карты. Если не считать перечисленных выше мелких дополнений, то в принципе карты не изменились. Их просто-напросто перерисовали под новый движок. Правда, перерисовали почему-то только десять. Что помешало нарисовать остальные — для меня остается загадкой. Хотя людям, имеющим Интернет, подобная проблема вряд ли покажется серьезной, ибо уже появилось огромное количество фан-сайтов, на которых с большим усердием клепают новые и перерисовывают старые карты.

Играть или не играть?

Утак, что мы имеем в итоге? А имеем мы старый добрый «Кемперстрайк», слегка измененный в лучшую сторону и поставленный на нормальную современную графику. Конечно же, системные требования очень сильно кусаются, но игра того стоит, поверьте.

P. S. Карты и скины можно скачать по этим адресам:

<http://www.filespace.ru>

<http://esclan.by.ru>

Ну, или поискать в поисковике ☺.



Сэм ХАРИКЕЙН

Shadow
Company
LEFT FOR DEADРазработчик: Sinister Games
Издатель: Ubi Soft EntertainmentЖанр: тактика с небольшими вкраплениями RPG
Системные требования:✓ минимальные: Celeron 300, 64 Мб ОЗУ,
4 Мб видео, 400 Мб HDD, клавиатура, мышь;
✓ рекомендуемые: P 3 800, 128 ОЗУ, 16 Мб
видео

Как «радушно» все начиналось

Подходя к «гостеприимным» дверям архивного бюро ДЗВР, курсант Сэм заметил, что дверь выбита. Изнутри были слышны матерщина и крики. Вдруг раздался дикий вопль, и оттуда вылетел приятель Сэма Хомяк. Пролетев метр-два, он проломила стенку и рухнул на ее обломки. «Эх, Хомяк, Хомяк... Я же тебе советовал не выламывать двери...» — вздохнул Сэм и заглянул внутрь. За столом сидел незнакомый андроид неприветливого вида.

— Здравствуйте, — поздоровался Сэм.

— Чего тебе, недоносок? Ты вообще кто?!

— Я... я — Сэм...

Архивный робот скривился.

— Да тут Сэмов Серьезных по двадцать штук на день приходит!

— Ммм... дык я не Серьезный, я просто Сэм. Я следующее задание пришел получить!

— То и видно, что ты несерьезный! Ладно... У нас по Shadow Company курatorialного отчета нет. Если не принесешь отчет завтра к полудню, отправишься к Кертису на операцию! Я тебя предупредил! А теперь убирайся отсюда!!!

Не успел Сэм что-то сказать, что-то возразить или что-то спросить, как уже летел по траектории, проложенной Хомяком...

Терроризм — бо́льшая тема

В мире есть террористы, есть люди, которые их уничтожают, а есть геймеры, которые уничтожают их на своих домашних мониторах. На самом деле, если посчитать, сколько террористов мочат ежегодно спецназовцы разных стран, а сколько — геймеры, то геймеры впереди однозначно ☺. Что бы кто бы ни сказал.

А еще в таких играх часто встречаются наемники. И не случайно. Разве не романтично, когда простой, ничем не примечательный наемник спасает мир? Очень даже.

Shadow Company — это и про террористов, и про наемников. Сюжет игры не блещет оригинальностью, можно было и покруче выдумать, но — сойдет. В общем, ближайшее будущее. Крупная организация наемников посылает своих бойцов в Анголу для разборки с террористами. Заговздала в том, что почти всех отправленных замочили. Ай-ай-ай... нехорошо ☹. В живых остается трое, оставшихся на произвол судьбы. Это и есть наша первая команда — Джон Эммерсон, Люис Андервуд и Джек Вичер...

Что случается, когда страдаешь
фигней

Стрельба. Была напряженная стрельба. Очень напряженная. Двое убийц-профессионалов расстреливают из «узи» питейных ангольских повстанцев. Повстанцы орут, мечутся, вызывают помощь. Но им ничего не поможет. Не поможет потому, что ИХ расстреливают, а они не могут ответить. Когда последний враг народа улегся спать, Сэм достал радио.

— Прием! Есть кто-нибудь?

— Андервуд на связи! — ответил жесткий голос.

— Как поживает охрана?

Полчаса назад Андервуд оставили со снайперкой возле базы с контейнерами, которые надо было уничтожить.

— Была расстреляна двадцать минут назад.

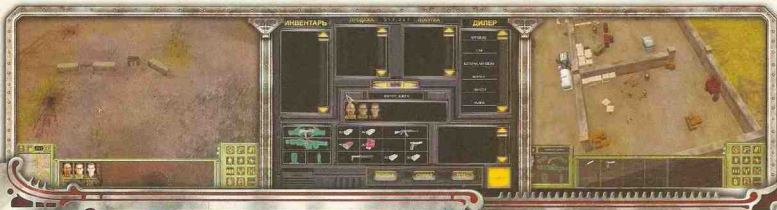
— Отлично. Мы с Джеком зачистили территорию. Будем возле базы через пять минут. Коренные жители согласились дать нам свой автобус.

— О'кей. Конеч связи, Эммерсон! — Люис отключил радио.

Сэма достало, что его называют Джоном Эммерсоном. Насторожение у него было прескверное, хотя уничтожение охраны его поразовало. Он нехотя завел мотор древнего, полудохлого автобуса. Проехав пару километров, Сэм заметил пару тех ангольцев, которых он решил оставить «на потом». Как на грех, ангольцы тоже заметили его. Переехать-то Сэм их переехал, но до этого они пробили ему бензобак и кинули на дорогу гранату. В ЭТОТ раз последними словами Сэма было «ОПЯТЬ!!!!»

Игры про террористов —
тоже бо́льшая тема

Относительно недавно вышла чудесная игрушка в жанре тактики под названием Cold Zero. Я ее прошел несколько раз и получил огромное удовольствие от чудесного и нестандартного геймплея. Из всех тактик, в какие я играл, большего сходства с Shadow Company я не нашел. Было огромное количество прекраснейших игр этого жанра: Commandos, Desperados, Jagged Alliance... Список можно продолжать еще и еще. Но именно Cold Zero похожа по игровому процессу на Shadow Company. Причем очень сильно. Там даже графика очень похожа. Та же 3D-изометрия без управляемой паузы. Так что сравнивать Shadow Company следует именно с Cold Zero. Вы не против ☺?



В чем заключается нелегкий труд наемников

В Shadow Company все слегка попроче, чем в Cold Zero — за исключением, разве что, сложности прохождения. Например, элементы РПГ тут ограничиваются характеристиками персонажей: прокачивать их нельзя, после завершения каждой миссии они прокачиваются сами собой. Если в Cold Zero между уровнями мы гуляли в городе по магазинам оружия, тирам и т.д., то в Shadow Company оружие покупается в брингине. И другие наемники нанимаются там же. Да-да, в Shadow Company мы можем нанять других собратьев по профессии. Сначала, как уже упоминалось, мы управляем тремя наемниками, но после первой же миссии нам выложат списки других наемников, которые горят желанием пострелять вместе с нами. Список довольно обширный, но нанять всех сразу у нас не выйдет — средства поджимают.

В магазине оружия все поделено на группы: пистолеты, автоматы, СМГ, тяжелое оружие, гранаты, обмундирование, патроны. Не советуем запасаться на весь уровень, исходя из того, что боеприпасов не будет. Боеприпасы будут, хотя и не в избытке. Советуем нам купить каждому наемнику по пушке, которая ему больше подходит (посмотрите в его характеристиках), по 2 обоймы для каждого и, конечно, аптечки. Остальное — на ваше усмотрение (бронежилеты, бинокли, гранаты и так далее, и тому подобное).

В Cold Zero мы получали и собирали на уровнях столько денег, что хватало на 2 броника, все аптечки, 2-3 «стволы», патроны к ним и камуфляж. В Shadow Company нам дают столько денег, что и на консервы хватает с трудом. При том, что в Cold Zero патроны можно найти на каждом убитом противнике, в каждом ящике, даже на земле пару раз валялись. В Shadow Company патроны дают чуть (только чуть) больше, чем надо для отстрела врагов. То есть, если не растрачивать попусту патроны, можно сберечь две-три обоймы. Если боеприпасы использовать бездумно, их начинают хвать. Гранатами пользоваться легко, как и в Cold Zero. **Если у нас прямые руки, можете существенно облегчить себе нм жизнь.** (Универсальный рецепт! Вся редакция в восторге. Бурным и неудержимым. — Прим. ред.)

Кстати, инвентарь. У нас нет предела веса. Есть предел места. Места мало, его часто не хватает. Кстати, дружелюбный совет: если вы выбираете между вторым «качалом» и двумя магазинами для «качалаша», лучше возьмите патроны. Над жизнью надо думать в последнюю очередь, когда все задания пройдены и надо уходить.

Насчет аптечек. Их вы не найдете практически нигде на уровне, а лечиться вам их как надо будет. В Cold Zero было довольно трудно умереть, учитывая, что враги отправлялись в ад с двух выстрелов, а в героя выпускали десять обойм из пулемета и 5 гранат, а у него даже половины хелса не отбиралось. Да и аптечки валялись на каждом шагу. Здесь наших подопечных мочат так же легко и быстро, как мы — врагов. Пять выстрелов из пистолета — и вези готового.

О точности оружия надо поговорить отдельно. Она зависит от характеристик наемника. На каждый вид оружия есть свое умение. Чем больше оно у того или иного вида оружия, тем лучше с него стреляет наш подопечный. Тем более, надо стараться не подпускать врагов к себе, а особенно врагов с шотганом, не то расстреляют, как пить дать. Если рядом с нашим наемником взрывается граната, его может ослепить. Это не очень приятно. А кто сказал, что будет легко? Смерть одного наемника не означает провала. Если хотя бы один наемник жив, миссия продолжается. Но лично я переагрессился каждый раз, когда кто-то из моих подопечных умирал. Жалко было.

Персонажи умеют карабкаться на лестницы (ну, это понятно), делать дыры в стенах (правда, только при помощи кусачек, которые покупаются в магазине) и (ни за что не догадайтесь!) водить машины. Да, в игре есть грузовики, джипы и другие тачки. Только управление ими отнюдь не удобное. И еще, чужие солдаты могут расстрелять машины, тогда и тачке, и эки-

пажу секир башка. Также тачками можно давить пешеходов и взрывать объекты кустарным способом, тарана их, пока не взорвутся (если, конечно, их в принципе можно взорвать).

Есть индикатор видимости. То есть, когда вы проходите, пробагаете, проползаете (нужное подчеркнуть) недалеко от врага, рядом с иконкой наемника начинает расти или убывать белая полоска. Чем лучше видит вас противник, тем полоска длиннее и ярче. Когда противник отчетливо вас разглядел, иконка наемника начинает мигать белым. Тогда уже предпринимайте что-нибудь, а то будут бить, и, возможно, ногами.

В игре также присутствуют всякие интересные добавки (вот чего в Cold Zero очень не хватало). Мне очень понравилось, что можно выбрать любое время суток, когда хочешь начать миссию. Когда один наемник стреляет из снайперской винтовки или смотрит в бинокль, вид 3-D изометрии переключается в... вид от первого лица! Да, да. Правда, это ограничивается прицелом или видом в бинокль (в общем, вы поняли).

Донгратись...

Н а этот раз врагов на дороге Сам и Джек «мочили» сразу. Автобус давил патрули «на ура». Сам в первый раз был доволен. Андервуд опять без сучка и задоринки сбил охрану. Путь к контейнерам был открыт. Вскоре они были подорваны гранатами. Но этого было недостаточно. Надо было еще взорвать три ракеты на эсминце, пришвартованном у при-



чала базы. Андервуд опять взялся снимать охрану. Через десять минут подождал Сам.

— Ну что там, Андервуд? — Сам был счастлив, как никогда. — Охрана уже легла?

— Все, кроме одного.

— Почему один еще на ногах?

Настроение Сама резко ухудшилось.

— Ну... ммм... он за пределами досягаемости. За заслоном. И не выходит, гад.

Саму подумалось, что лучше быстренько со всем покончить и уехать в Бугаебшт.

Шел он к «последнему герою» быстро. Но террорист увидел его еще быстрее, и выстрелил. Падая в море, Сам подумал: «В следующий раз играю с читами...»

Врожденная красота и музыкальный голос наемника

Г рафика в игре очень неплохая. 3D-изометрия сама по себе хороша. Детализация моделей наемников, оружия, врагов и НРС просто замечательная. Все видно в подробностях. Если у нас в руках снайперка, то это именно снайперская дальнбойная винтовка, а не гибридный пистолета и базу-

ки ☹. Правда, есть существенные недостатки в текстурах ландшафта. Текстуры земли очень размытые и откровенно слабые. Деревья просто кишат угловатостями. (О ужас! — Прим. лит. ред.) Та же труба не имеет углубления. (О ужас, ужас! — Прим. лит. ред.) Это просто столб с размытой текстурой дырки, которая смотрится очень плохо. (Нет сил ужасаться... — Прим. лит. ред.) Хотя не все так бедно. Вода смотрится довольно прилично. Или заборы и строения — тоже неплохо. Графика похожа на Cold Zero'sкую, хотя, конечно, в Cold Zero картинка покрасивее. Не DOOM 3, но все равно неплохо.

Звук и озвучка на высоте. Крики подстреленных англо-ских охранников, брифинги босса-очкарика, возгласы наших наемников выполнены очень неплохо. Чувствуется прикладывание рук (а точнее, головных связок ☹) профессионалов. (Мда... Исцеление наложением рук в истории встречалось. Но головных связок? Попытки вообразить сей процесс пришлось прекратить ввиду дремучей жути воображаемого — Прим. лит. ред.) Звуки выстрелов из разного оружия, взрывы, звук шагов тоже звучат весьма натурально. У меня диск с дубляжом, и переводчики вклились весьма неплохо шуточкой. Например, когда инвентарь полон, а игрок пытается закинуть в полные клетки еще что-то, наемник с грузинским акцентом стонет: «Мини нагрузили, слёвно вёрлода!» Честно, очень смешно ☹.

В общем, графике и звуку можно дать восемь с половиной баллов из десяти.

Мозги наемника

Н асчет качества AI я не могу ничего сказать. С одной стороны, противники устраивают засады, начинают методично обстреливать и так далее. Но с другой стороны, AI откровенно туп. Врага ничего не стоит обойти, он часто не знает пролазающего сбоку наемника. Я не знаю, честно, не знаю. Конечно, так, как в Cold Zero, противник не тупит. Тактика, когда пристреливаешь одного, выкадываешь на утку труп и ждешь, пока прибежит второй, которого потом тоже убиваешь, а вслед за ним и третьего, и четвертого... ☹ Нет, такая тактика тут не годится. Просто тут больше открытых пространств. Не действует и «тактика выжженной земли». Убивать всех и каждого не получится. Придется стараться убить с минимальными потерями для себя, выжидать нужного момента для убийства снующих туда-сюда патрулей, постоянно ползать. Врагов надо бояться, хотя не настолько, чтобы при виде полудохлого «террик» с пистолетом впадать в панику и быстро убежать. Просто желательно не лезть на рожон. В общем, искусственному интеллекту дам семь баллов из десяти.

Ложка дегтя

Л ожка дегтя, как известно, портит бочку меда. Но здесь она портит где-то треть этой бочки. Из самых ужасных недостатков отмечу, как бы это сказать, отсутствие индивидуальности у наших подопечных. Если в Cold Zero мы ощущали, что неудавшийся снайпер Джон МакДэри имеет свой характер, свои взгляды на жизнь, свое отношение к боссу, то здесь это просто кулак, которые способны перекинуться парой приколлов, но не больше.

Игра нудовата. Cold Zero был чуть... ммм... аркаднее. Там была постоянная стрельба, постоянное действие. Тут же мы действуем что-то слегка лениво ☹. Одно действие типа входа на базу может растянуться минут на 20-30. Это достает, хотя и не сильно.

Еще игра довольно глючная. Бывает, нога наемника встрянет в какой-то полигон — и все, можно о нем забыть. Бывает, если наемник проходит через воду и оказывается в воде по шею, он падает в обморок ☹ и лежит вечно. Непорядок. Хотя такое случается почти в каждой игре с 3D-изометрией, так что можно и простить. Но прощать не хочется.

На этот обзор самых больших плюсов и недостатков игры можно закончить. Больше ничего так сильно не раздражает.

Не смешно, блин!

В се опять шло как по маслу. И это настораживало. Если бы дорогу Саму постоянно преграждали толпы пьяных англо-ских повстанцев, он был бы спокоен — это к добру. Но все было хорошо — значит, все было не так. В этот раз Сам решил распределить все гранаты поровну, так подкачала интуиция. Разбилась на две группы: ударная группа из Сама и Джека и снайперская группа из Льюиса. Зачистку базы решили начать эффектно — с дымовых гранат. Зачистка произошла быстро, контейнеры взорвали не медленнее. В эсминце Сам кинул последнюю дымовуху, последнюю разрывную. Все! Все задания выполнены. Можно отдыхать. Сам радостно вытаскивал радио, связался с боссом.

— Boss! Mission Accomplished! Можете забирать нас.

— Вы настоящие герои. Посылаю за вами вертолет. Используйте дымовую гранату, чтобы мы знали ваше местонахождение.

— Хорошо, сейчас! До свидания, босс!

Сам выключил радио.

— Джек, дай мне дымовуху!

— Извини, нет. Все истратил на входе.

Тут прибежал Льюис.

— У меня есть.

— Давай сюда! — Сам ликовал.

— Я сам брошу! — прокричал Льюис и быстро, не дожидаясь ответа, бросил гранату высоко вверх. Граната срикошетилась от забора и попала в воду.

Последовала минута молчания. Когда Сам приставлял пистолет к виску, последнее, что он думал, было: «Идиот... Опять, опять все с начала...»

Вывод

В от нам яркий пример, как игра от малоизвестной компании становится суперской игрой, которая затмевает надолго. До Shadow Company у нас ничего не знал о Sinister Games. Абсолютно. Эта игра открыла мне глаза. Как ни странно, с Cold Zero была та же история. Она тоже произведена никому не известной компанией. И тоже достойна огромного внимания.

Перед нами очень и очень клевая игра. Она не является стопроцентным хитом, но на девяностопроцентный хит идет без сомнения. Играть стоит. Бежать ее искать и покупать сразу после прочтения моей писанины я не уговариваю. Но играть действительно стоит. Сравнивая с Cold Zero, можно сказать, что Shadow Company не дотягивает до ее уровня буквально на десять-пятнадцать процентов.

Итак, диагноз

Т ем, кому понравилась Cold Zero — играть обязательно. Тем, кто любит стопроцентную тактику — играть обязательно. Законченным противникам тактик — желательно поиграть, а все мнение о тактиках изменится ☹. Никогда не игравшим в тактику — играть очень желательно, чтобы понять, что такое настоящая тактика.

Не следует играть закоренелым поклонникам игр типа Serious Sam, Diablo и так далее, им будет скучно.

Это все. Засим кланшью и ухажу (или улетаю пинком под зад ☹).

Заключение

К урсант Сам, небритый, голодный и злой, но весьма довольный собой, сбросил домой. Его уши уже покраснели от постоянного трения о неудобную радио. Его новый костюм был мокрым и очень грязным. Руки устали от тяжелых автоматов. Ноги еле несли его, утомившись убежать от гранат, пуль, патрулей и прочих передерг. Висок Сама жутко болят из-за множества пистолетных дырок ☹.

Сам ни о чем не думал, только об отчете и об издевательских операциях Террика... С такими несерьезными мыслями Сам сел во второй трамвай, и там на него наехал пожилой бугай. Конец истории вы знаете сами ☹.

ОН ЧИТАЕТ

реальность фантастики



ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004

замечательные авторы
интересные произведения
в ведущем
фантастическом
литературном журнале
страны

Роберт ШЕКЛИ: Для меня большое удовольствие
публиковаться в "Реальности Фантастики"



рисунки Дениса Мартынова

подписные индексы:

Украина - 08219 Россия - 84452



SebastoKrat0rIII sebastokrator@ukr.net

Восхождение на трон

Знаете, господин Александр Ищенко, с которым я общался, так подробно дал ответы на все вопросы, что у меня даже не осталось места черкнуть пару строк предисловия ☺. Так что... наслаждайтесь.

МИК (в лице SebastoKrat0r III): Доброго времени суток! Представьтесь, пожалуйста, и назовите свое место в команде.

Александр Ищенко (далее А.И.): Здравствуйте, зовут меня Александр Ищенко. Официальная должность — директор компании DVS. По совместительству — ведущий дизайнер проекта «Восхождение на трон».

МИК: Когда и каким образом возникла компания DVS?

А.И.: Компания DVS была основана двумя молодыми людьми (много в том числе) весной 2000 года. Через некоторое время партнер покинул фирму (по семейным обстоятельствам), а я начал собирать команду единомышленников, желающих и умеющих создавать игры. Постепенно молодые, неопытные ребята, найденные в результате долгих поисков, превратились в сплоченную команду грамотных специалистов. Сегодня в команде работает десять человек, плюс внештатные сотрудники.

МИК: Судя по всему, мы можем утверждать, что «Восхождение на трон» является одним из самых перспективных проектов, разрабатываемых в Украине (да и во всем СНГ, чего уж там скрывать ☺!) сегодня. Это дебет вашей команды? Или вы уже разрабатывали игры до этого?

А.И.: Очень приятное для нас утверждение, хотя и несколько преувеличенное ☺. «Восхождение на трон» — наш дебютный проект. Но, несмотря на это, мы стараемся превратить его в достойную игру, заслуживающую того, чтобы провести за ней несколько приятных часов.

МИК: Вначале кратко о сюжете. Известно, что главный герой игры — это потомок древнего могущественного рода правителей, насчитывающего не один десяток поколений. Но вот в один прекрасный день (или несчастливый, для кого как ☺) враги атакуют замок, расправляются с защитниками и отправляют на тот свет всю королевскую семью... Империя Эдем остается без законного правителя... Хотя нет! Есть еще главный герой, потому что его отбросило мощным заклинанием в другое место. Но у него ничего нет, кроме жизни... Какие же еще удары Судьбы нужно будет вынести Потомку Королей (и как его зовут, между прочим? ☺). Какие трудности ему предстоит преодолеть? И, наконец, какова же его конечная цель?

А.И.: Имя героя — это имя игрока. Конечная цель героя проста — собрать силы, найти дорогу домой, отомстить за смерть близких и вернуть трон, принадлежащий ему по праву. И для этого герою предстоит подняться с самого дна. Представьте человека, ко-

Разработчик: DVS

Издатель: IC

Жанр: РПГ с пошаговыми боями

Официальный сайт: www.dvshome.com

Минимальные системные требования: 2 ГГц,
512 Мб ОЗУ, DirectX9 совместимая видеокарта с 64 Мб памяти

Ориентировочная дата выхода: первый квартал 2005

торый остался в одних штанах, без копейки денег, на задворках совершенно незнакомой страны. А теперь вообразите, что он должен собрать вокруг себя сильную армию, заработать такой авторитет, чтобы за ним пошла даже элитная войска. Уровень трудностей представить не сложно.

МИК: А что это за враги? Они уничтожили королевскую семью для захвата власти — или преследовали другие цели?

А.И.: Совершенно верно — для захвата власти. По крайней мере, герой так думает в начале игры. На самом деле ситуация оказывается немного сложнее. Со временем личная судьба героя отходит на второй план. Но я не хотел бы особенно раскрывать подробности сюжета, лучше узнать их постепенно, в процессе игры.

МИК: В какой стране очутился Потомок? И сколько игрового времени он проведет в ее пределах?

А.И.: Действие игры происходит в империи Эдем (условное рабочее название), раскинувшейся на трех континентах. После вышеописанных событий герой оказывается на последнем континенте, и с этого момента начинается игра. Ориентировочное время ее прохождения — около 100 часов.

МИК: Теперь можно перейти к игровому миру игры. Есть информация, что мир будет, если можно так выразиться, «цельным» — то есть никаких линейных миссий и т.п. далее. Значит ли это, что нас ожидает ПОЛНАЯ свобода действий? Или все же будет какое-то ограничение (возможно, сюжетное)?

А.И.: Ограничения, конечно, будут. Основная сюжетная линия достаточно жесткая: есть ключевые замки, которые необходимо захватить, и враги, которых нужно убить для продолжения игры. Свобода же заключается в том, что игрок может прийти к этим критическим точкам разными путями. Он может принимать помощь, когда ее предлагают или не принимать, может выполнять квесты или не выполнять. Или, например, герою надо отправиться в другой город, а граница закрыта, патрулируются пограничными армиями. Он может решить проблему по-разному, либо прорваться с боем, либо захватить замок местного лорда, чтобы самому стать лордом и беспрепятственно пройти через патрули. Или вообще пойти в обход и не тратить время на сражения. А может вообще не идти пока в тот город, а поисследовать континент, посяржавшись с бродячими армиями. Но для более интересного прохождения игры лучше придерживаться сюжетных рекомендаций.

МИК: Неограниченное исследование мира — это, конечно, неплохо, но все же: мир будет разделяться на локации (страны, скажем, или что-то в этом роде)? Если да, стоит ли ожидать подзагрузок между ними?

А.И.: Подзагрузки будут только при переходе с одного континента на другой (напомню, континента в игре три). При перемещении же в пределах одного континента никаких заметных для игрока подзагру-



зок не будет. Исключением является загрузка боя, когда герой встречается с вражеской армией.

МИК: Будут ли несюжетные миссии?

А.И.: Да, в основном они и будут — несколько десятков.

МИК: Действие игры происходит в фэнтезийном мире?

А.И.: Совершенно верно.

МИК: Расскажите, пожалуйста, немного об этом мире и населяющих его обитателях.

А.И.: На первом континенте в основном живут люди: крестьяне, мещины, амазоны и т.д. На втором живут орки, гоблины, огры, гиганты и т.п. Ну, а на третьем преобладают нежить: зомби, ведьмы, вампиры и пр.

МИК: Так как «Восхождение на трон» — стратегия, нужно ли будет добывать какие-то ресурсы? Или их придется собирать?

А.И.: Слово «стратегия» относится у нас к боевой части игры. Т.е. когда герой встречается с вражескими армиями и начинается пошаговый бой. Вне боя в игре преобладают РПГ-элементы, т.е. игра ориентирована на исследование мира, развитие персонажа. Ресурсы же в игре только один — деньги, которые придется зарабатывать в боях.

МИК: Насчет строений: как они будут реализованы в игре? Игрок будет иметь одну твердую и отпалкивать от нее (Heroes of Might & Magic) или сможет строить свою базу (Starcraft/Warcraft)?

А.И.: Менеджмент из игры мы убрали — соответственно, строить игрок ничего не сможет. Т.е. существует мир, в нем есть деревни, замки и небольшие города. Путешествуя по миру, герой может заходить в них, пользоваться услугами строений и населяющих их NPC. Строения сделаны в натуральную величину. Таких городов в игре 21, столько же замков.

МИК: Где герой сможет нанимать войско?

А.И.: В бараках, которые расположены в городах и замках. А также в специальных строениях, разбросанных по игровому миру (как, например, волчье логово, пещера огров и т.п.).

МИК: У героя будут союзники?

А.И.: Это будет зависеть от действий игрока.

МИК: Опыт в игре. Сможет ли герой «качать» уровень? Если да, то каким образом (выполнение миссий, битвы и т.д.)? Опыт будет получать только герой или и его войско? Будет ли в игре присутствовать ролевая система? Если да, то хотелось бы узнать что-нибудь о ней ☺.

А.И.: Да, в игре будут присутствовать элементы РПГ. Игрок может прокачивать свой уровень, убивая врагов, выполняя квесты, захватывая замки. Элементы ролевой системы следующие. У героя, как и у любого другого юнита в игре, есть набор классических параметров, типа: атака, защита, уровень наносимых повреждений, скорость, дальность перемещения за ход и т.п. Кроме этого, у каждого юнита есть дополнительные параметры, действующие по принципу камень/ножницы/булава. Плюс у ряда юнитов есть специальные навыки. По мере роста опыта герой может прокачивать свои базовые параметры, а также изучать дополнительные умения, существенно влияющие на его боевые, магические или тактические характеристики.

МИК: На вашем официальном сайте сказано, что «в бою смогут одновременно принимать участие до 22-х различных отрядов (до 16 юнитов в каждом)». А сколько всего типов отрядов будет в игре?

А.И.: Сейчас в игре насчитывается 30 типов юнитов. Плюс планируется развивать каждый тип юнитов «продвинутыми» вариантами. Ну и плюс пара десятков хозяев замков.

МИК: Неплохо бы было бы узнать хотя бы о некоторых из них (самых интересных, ярких ☺).

А.И.: Мы старались не сильно выделять одних юнитов перед другими. Каждый из них интересен по своему. В качестве примера прилагаю пару картинок с юнитами.

МИК: Расскажите, пожалуйста, о самой процедуре боя.

А.И.: В основном процедура аналогична HoMM. Пошаговой бой, есть армия героя, есть армия врага. Герой или принимает участие в сражении, как обычный юнит. Армии разбиты на отряды, на уровне которых и происходит управление. Когда наступает очередь хода, игрок дает отряду команду: переместиться, атаковать врага в ближнем бою, атаковать издалека, использовать магию, отступить. Естественно, в зависимости от типа юнитов и/или игровой ситуации, некоторые действия становятся недоступны. И так до полной победы или поражения. Сто-

ит отметить, что герой весьма уязвим, и если он погибнет, игра закончится, даже если вся остальная армия останется целой. Поэтому вести сражения нужно осторожно.

МИК: Увидим ли мы магию в «Восхождении на трон»? Как она реализована в игре?

А.И.: Магия — это само собой. Реализовано просто — платишь деньги в магической школе, изучаешь заклинание (если позволяет уровень, навыки и т.п.). Получаешь возможность использовать его в бою. В зависимости от уровня заклинания и имеющихся навыков можешь в течение битвы использовать его (заклинание) определенное количество раз. В игре реализовано четыре десятка заклинаний.

МИК: Графика должна быть довольно-таки неплоха. На каком движке создается игра? Какие возможности он имеет?

А.И.: Движок свой собственный, писался с нуля, потом переписывался. Не стану глубоко вдаваться в технические подробности, но движок наш поддерживает практически все фишки современных движков, включая работу с огромными открытыми пространствами, большими лесными массивами (десятки тысяч деревьев), плавной сменой времени суток, травой, бабочками и т.п.

МИК: Что со звуком и музыкой? Какого плана мелодии мы услышим?

А.И.: Музыка в игре максимально приближена к симфонической. **МИК:** Искусственный Интеллект — очень важный аспект геймплея. Каким он будет в игре?

А.И.: ИИ у нас проявляется в основном в тактических боях. Т.е. мы постарались, чтобы компьютерные враги старались максимально эффективно победить игрока и его армию. Насколько нам это удалось, это можно оценить, только поиграв в игру ☺.

МИК: Кампания — единственный вид игры, или еще будут просто карты? Будет ли возможность создавать случайные (случайные) карты?

А.И.: Отдельные карты нет, как нет и кампании как таковой. Т.е. нет схемы 1. брифинг — 1. миссия — 1. победа, затем 2. брифинг — 2. миссия — 2. победа. Соответственно и случайности нечего. Герой выкидывает в мир, он бегаеет себе по континенту, выполняет квесты в любом порядке (за редким исключением). Ну и попадает в переделки.

МИК: Будет ли редактор карт, позволяющий создавать карты самостоятельно?

А.И.: Нет, не планируется.

МИК: Мультиплеер? Сможем ли мы играть по локальной сети/Интернету?

А.И.: К сожалению, нет. Игра рассчитана только на сингл-прохождение.

МИК: Когда вы собираетесь (если собираетесь) выпустить демо-версию?

А.И.: Выпуск публичной демо-версии пока не предусматривается. Потом будет видео.

МИК: Издастелем в СНГ выступит IC. Подписан ли уже контракт с издателем игры за рубежом? Или игра будет издаваться только в СНГ?

А.И.: К сожалению, условия контракта о неразглашении не позволяют мне ответить на этот вопрос. Могу сказать только то, что планируется издавать игру не только в СНГ.

МИК: Остались ли какие-то особенности игры, не оговоренные нами (вам есть, что добавить ☺)?

А.И.: Да вроде нет. Вопросы у вас, можно сказать, исчерпывающие ☺.

МИК: Стоит ли ждать аддоны или (чем черт не шутит ☺) вторую часть игры?

А.И.: Это будет напрямую зависеть от того, как игроки воспримут первую часть.

МИК: Что ж, интервью подходит к концу. Нам остается лишь пожелать удачи и творческих успехов DVS и ждать «Восхождение на Трон», эту смесь жанров. Но все время перспективую и даючую смесь! P.S. Спасибо за предоставленную информацию и потраченное на время! Мы вас не забудем ☺!

А.И.: Да не за что ☺.

Да, на последние места тоже нет. Так что... Ждем игру! Автор выражает благодарность компании DVS и Александру Ищенко за предоставленную информацию.

Дмитрий ЛУКЬЯНЕНКО aka Spy s_p_y@gala.net

Семь цветов компьютерной радуги

В жизни каждого современного человека наступает момент, когда он решает обзавестись домашним компьютером. В этом есть много плюсов. Во-первых, больше не нужно ходить в компьютерные клубы, чтобы отсканировать документ, отсканировать фотографию либо записать информацию на дискету или компакт-диск. Во-вторых, при наличии соответствующего оборудования можно обустроить на базе ПК домашний кинотеатр или студию звукозаписи. Однако, как правило, это далеко не все, на что способен компьютер. Иногда, когда мы устали, хотим расслабиться и на часик-другой забыть о повседневных хлопотах, нам просто хочется сесть и поиграть во что-нибудь интересное. Кто-то любит приводить свою любимую команду к победе в чемпионатах мира по футболу (баскетболу, хоккею), кто-то видит своим долгом обзавестись Шумахера и установить новый мировой рекорд в «Формуле 1», а кому-то просто достаточно в очередной раз спасти мир от подлого заговора террористов.

Индустрия компьютерных игр развивается полным ходом, времена даже переломные «железные» технологии. Естественно, каждая игра отличается не только качеством графики и звука, но еще и системными требованиями. И чем четче, красочнее графика, чем объемнее звук — тем большие требования игра выдвигает к системе.

Итак, товарищи, сегодня мы поговорим о том, каким же должен быть компьютер, чтобы соответствовать сегодняшним запросам. Наверняка многие из вас при выборе конфигурации ПК обращались к менеджерам компьютерных фирм за советом. Это не самый плохой способ сделать оптимальный выбор, но и далеко не самый лучший.

Огласите список, пожалуйста

Нередко всего вы должны определить: что вам нужно от ПК, для выполнения каких задач вы будете его использовать (иначе говоря, профиль компьютера). В принципе, по этому поводу можно рассуждать долго и нудно (статьи не хватит ☺), но я бы выделил следующие основные профили:

1. офисный ПК;
2. мультимедийный ПК;
3. домашний кинотеатр на базе ПК;
4. игровой ПК.

Я не случайно расставил их именно в такой последовательности. Как ни прискорбно, но сообразно предназначению компьютера приходится учитывать и его цену. Данный список упорядочен по ее возрастанию — от самого дешевого до самого дорогого вида ПК. В этом же порядке мы и рассмотрим их.

Офисная

«печатная машинка»

Ну, тут, я думаю, все понятно. Это ПК, предназначенный для работы с офисными приложениями MS Word, MS Excel, MS Access, бухгалтерскими программами вроде «1С-Бухгалтерия», выходом в Интернет и т.д. При его покупке обычно мало обращают внимание на производительность. Такой компьютер не нуждается в скоростном ЦПУ, большом объеме оперативной памяти и высокопроизводительной видеокарте. Тут важную роль играют следующие параметры:

✓ монитор — он должен быть безопасным для зрения (желательно ЖК), диагональ в 15"

должно хватить с головой (не фильмы же на нем смотреть ☺);

✓ наличие CD-RW-привода, так как он просто необходим для записи информации большого объема (ведь емкость дискеты — всего-навсего 1.44 Мб);

✓ клавиатура и мышь должны быть удобными, так как от этого напрямую зависит продуктивность работы;

✓ обязательно наличие принтера, желательно лазерного (он быстрее, качественнее и экономичнее печатает текст, нежели струйный);

✓ желательно наличие сканера, потому как иногда возникает необходимость изменить или размножить документ.

Наиболее, на мой взгляд, адекватная на сегодняшний день конфигурация для офисного ПК такова — табл. 1.

Все в одном...

Мультимедийный ПК может быть стандартного и высокого уровня.

Стандартный уровень — это наиболее часто встречающийся в домах отечественных извергов компьютер. Он оборудован не особо новым процессором, имеет малый объем оперативной памяти, слабую видеокарту и встроенный звук. Как правило, в состав подобного ПК входит бюджетный 17" ЭЛТ-монитор, недорогой струйный принтер и мультимедийная клавиатура. Как видите, он не отличается богатством «навички», однако вполне пригоден для выполнения большинства пользовательских задач. На нем можно смотреть фильмы, слушать музыку, редактировать фотографии, играть в большинство игр, выходить в Интернет и т.п. Конфигурация этой машины примерно такова — табл. 2.

Высокий уровень — это уже серьезная домашняя мультимедийная станция, предназначенная для выполнения практически любого вида задач. В его комплектацию входит мощный ЦПУ, достаточный объем оперативной и хорошей видеокарты. Наличие в такой машине емкого винчестера, хорошей звуковой карты, качественной акустической стереопары и комплекта клавиатура+мышь класса Hi-End является стандартом. Также обязательным атрибутом является хороший принтер и сканер. В дополнение к этому чуду лучше всего брать хороший 19" ЭЛТ-монитор или 17" ЖК (тут уже зависит от того, кому какая технология больше по душе).

Конфигурация высокопроизводительной мультимедийной машины должна быть примерно такой — табл. 3.

Зачем ходить в кинотеатр?

Большинство любителей кино, которые ценят высокое качество изображения и звука, предпочитают ходить в кинотеатры. Там большой экран и качественный объемный звук (к сожалению, далеко не во всех кинотеатрах ☺). Однако в этом есть и один большой минус: так уж исторически сложилось, что в наших кинотеатрах редко когда можно с головой окунуться в атмосферу фильма, часто кто-то этому активно мешает (хруст попкорна, разговоры, смех и пр.). Посему многие обладатели персональных компьютеров предпочитают наслаждаться фильмом в домашних условиях. Но тут присутствует другой минус: качество домашней аппаратуры, предназначенной для просмотра кино, оставляет желать лучшего. Некоторые бросают эту затею и все же идут в кинотеатры ☺. Но не все...

Возникает мысль: «А не сделать ли мне кинотеатр дома?» Это исключит абсолютно ВСЕ минусы, так как дома уже точно никто не сможет помешать просмотру любимого фильма (ненормальных соседей снизу мы в расчет не берем ☺). Однако для достижения этой цели придется изрядно потратиться, ведь подобная аппаратура стоит немало. Хотя, с другой стороны, если основное предназначение ПК будет состоять в воспроизведении видео, можно не обращать абсолютно никакого внимания на его мощность (что очень выгодно с материальной точки зрения ☺)! Выбрать конфигурацию для такого компьютера казалось бы просто: берем за основу «Офисный ПК», покупаем крутую звуковую карту, комплект акустики для домашнего кинотеатра и DVD-ROM. Но главное — выбрать правильно, а вот тут-то и придется напрячь мозги.

Теперь о самом главном, о мониторе. Следует обратить особое внимание на этот девайс, ведь именно на него будут устремлены наши взоры во время просмотра. Я бы советовал обзавестись профессиональным 19" или 21" монитором (ЖК-панели на сегодняшний день просто не в состоянии обеспечить высокое качество изображения при воспроизведении видео, а вот ЭЛТ профи-уровня подходят для этого как нельзя лучше).

(Же не знаю, где автор черпал вдохновение по восхвалению ЭЛТ-мониторов, но он, видимо, никогда не видел DVD-фильмов на приличных современных ЖК-дисплеях, на-

че бы не написал такого. Что касается создания действительно приличного домашнего кинотеатра, то смотреть DVD на компьютерном мониторе вообще не имеет смысла, ведь формат DVD-фильмов обычно 16:9, а типичных компьютерных мониторов — 4:3. Результат — черные поля на экране монитора сверху и снизу от DVD-изображения или обрезанные края фильма при полноэкранном воспроизведении. Выход прост: приобрести видеокарту с качественным видеовыходом, вы вполне сможете просматривать видео на, скажем, внешней плазменной панели с диагональю 42–50 дюймов и форматом 16:9 или, на худой конец, на своем любимом 21-дюймовом телевизоре ☺. — *Прим. ред.*)

Приблизительная конфигурация ПК для домашнего кинотеатра представлена в табл. 4.

Процессор	AMD AthlonXP 2000+	Табл. 1
Оперативная память	256 Мб	
Винчестер	120 Гб (для линейки видеокарт)	
Видеокарта	ATI All-in-Wonder 9800SE	
Звуковая карта	Sound Blaster Audigy 2 ZS (7.1)	
Колонки	CREATIVE INSPIRE 7.1 TD7700	
Дисковые накопители	DVD-ROM или DVD-RW	
Клавиатура	Logitech Internet Navigator	
Мышь	Logitech MX 300	
Монитор	19" Samsung SyncMaster 959NF или 22" Samsung SyncMaster 1200NF	

Процессор	AMD Duron 1000 МГц	Табл. 2
Оперативная память	256 Мб	
Винчестер	60 Гб	
Видеокарта	астрономия	
Звуковая карта	астрономия	
Колонки	обычные (2.0)	
Дисковые накопители	CD-RW привод	
Клавиатура	Keyboard PS/2	
Мышь	PS/2 Mouse, например A4 Tech (SWW-37)	
Монитор	15" LCD SyncMaster 152b	
Принтер	Samsung ML1520P	
Сканер	HP ScanJet 3500c	

Процессор	Intel Celeron 2 ГГц	Табл. 3
Оперативная память	256 Мб	
Винчестер	60 Гб	
Видеокарта	ATI Radeon 9200 или GeForce FX 5200 с 64Мб памяти	
Звуковая карта	астрономия	
Колонки	Sven AF-11	
Дисковые накопители	DVD-ROM привод	
Клавиатура	Keyboard, PS/2, например A4 Tech KB-21	
Мышь	Mouse, PS/2, например A4 Tech (SWW-37)	
Монитор	17" Samsung SyncMaster 793S	
Принтер	HP DeskJet 3325	

Процессор	Intel Pentium 4 2.4 ГГц	Табл. 4
Оперативная память	512 Мб	
Винчестер	160 Гб	
Видеокарта	ATI Radeon 9800XT или GeForce FX 5900 со 128Мб видеопамяти	
Звуковая карта	Creative Live 5.1	
Колонки	Sven AF-31	
Дисковые накопители	Combo-Drive DVD-ROM/CD-RW	
Клавиатура	Logitech Internet Navigator Special Edition	
Мышь	Logitech MX 700	
Монитор	19" Samsung SyncMaster 997MB или 17" Samsung SyncMaster 171P	
Принтер	Epson Stylus Photo 950	
Сканер	HP ScanJet 3570c	

Компьютер для игр

Если же компьютер покупается затем, чтобы играть на нем в компьютерные игрушки, при выборе конфигурации нужно учитывать одну особенность: **ЧЕМ ПК ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЕЕ — ТЕМ ЛУЧШЕ!** Обусловлено это тем, что на сегодняшний день чуть не самыми ресурсоемкими задачами являются игровые приложения. На первый взгляд это звучит смешно (для каких-то там игрушек нужно иметь ТАКОИ компьютер ☺), однако это факт, от которого нигде не денешься.

Самой главной «деталью» в игровом ПК является видеокарта. Нет, я ни в коем случае не имею в виду, что нужно пренебрегать процессором и оперативкой. Отнюдь. Для игр что главное? Сочетание мощностей центрального процессора и выходы с достаточным объемом оперативной памяти. И никаким, повторяю — НИКАКИМ ☺ — из этих трех элементов нельзя пренебрегать (иначе пиши пропало ☹). Что же касается таких компонентов системы как винчестер, звук, монитор и разные там клавиши с грызунами ☺, то тут уже все зависит от толщины вашего кошелька (скорости его в игры не прибавит, хотя, несомненно, сделает игровой процесс куда приятнее).

Опыт же, игровые ПК делятся на три уровня; привожу примеры каждого из них, с конкретными конфигурациями.

Начальный, так сказать, игровой минимум — табл. 5.

Продвинутой, для игры на рекомендуемых системных требованиях ☺ — табл. 6.

Высокий, для игры во все что угодно ☺ на максимальных настройках с максимальным комфортом — табл. 7.

Пару слов напоследок...

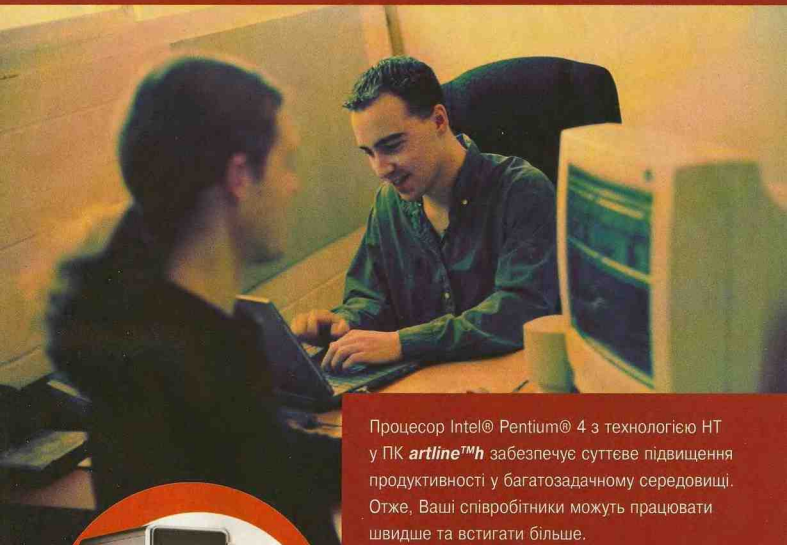
Ну что ж, буду рад, если эта статья поможет кому-то в выборе конфигурации домашнего компьютера. Возможно, кто-то, прочитав этот материал, задумается и об апгрейде. В общем, поваре вам мониторов, полюбите клавиши с мышью и полюбите FPS'ов в любимых играх ☺. Если возникнут какие-то дополнительные вопросы, пишите мне на мыло — постараюсь ответить всем.

Процессор	Pentium 4 2ГГц или AMD AthlonXP 2000+	Табл. 5
Оперативная память	256 Мб	
Винчестер	80 Гб	
Видеокарта	GeForce FX 5600 128Мб	
Звуковая карта	астрономия	
Колонки	обычные 2.0	
Дисковые накопители	DVD-ROM	
Клавиатура	Keyboard, PS/2, A4 Tech KB-21	
Мышь	A4 Tech WOP 35	
Монитор	17" Samsung SyncMaster 793MB	

Процессор	AMD AthlonXP 2500+ или Pentium 4 2.5 ГГц	Табл. 6
Оперативная память	512 Мб	
Винчестер	100 Гб	
Видеокарта	ATI Radeon 9600XT 128Мб	
Звуковая карта	Creative Live 5.1	
Колонки	Sven AF-21	
Дисковые накопители	DVD+CD-RW	
Клавиатура	Logitech Internet Navigator	
Мышь	A4 Tech OFFICE8K Optical	
Монитор	19" Samsung SyncMaster 997MB	

Процессор	Pentium 4 3.0 ГГц или AthlonXP 3000+	Табл. 7
Оперативная память	1 Гб	
Винчестер	200 Гб	
Видеокарта	ATI Radeon X800 Pro/XT	
Звуковая карта	Creative Audigy	
Колонки	CREATIVE INSPIRE 5.1 P580	
Дисковые накопители	DVD-RW/Double Layer	
Клавиатура	Logitech Internet Navigator Special Edition	
Мышь	Logitech MX 500	
Монитор	19" Samsung SyncMaster 959NF или 17" Samsung SyncMaster 172X	

Співробітники вирішують декілька задач одночасно.
ПК повинні забезпечити їм повноцінну підтримку.



Процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT у ПК **artline™h** забезпечує суттєве підвищення продуктивності у багатозадачному середовищі. Отже, Ваші співробітники можуть працювати швидше та встигати більше.



- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

5% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

238-8990



ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



В новій грі популярної стратегічної серії вас очікують повні небезпечні пригоди на просторах таємничого континенту Кешан, що населений змієподібними істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III об'єднує статі однієї з самих масштабних ігор в історії жанру!

- ☛ 16 різноманітних рас, 28 унікальних класів;
- ☛ Нові заклинання та магічні предмети: більше 130 заклинань в 13 сферах магії;
- ☛ Велетенський світ: скали з ріками магми, джунглі, руїни та глибокі підземелля;
- ☛ Багаточисельні нейтральні юнги самостійно пересуваються по карті, представляючи загрозу і для гравця, і для його супротивників.

